# 576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

GOTHIC

MOTO RACER 3

IL-2 STURMOVIK

SILENT HUNTER 2

STAR TREK ARMADA 2

RAYMAN M

MULTIPLAYER

KICSI A RAKÁS!

Ára: 796,- Ft

2002. JANUÁR #129

Hírek

KByte

Konzol

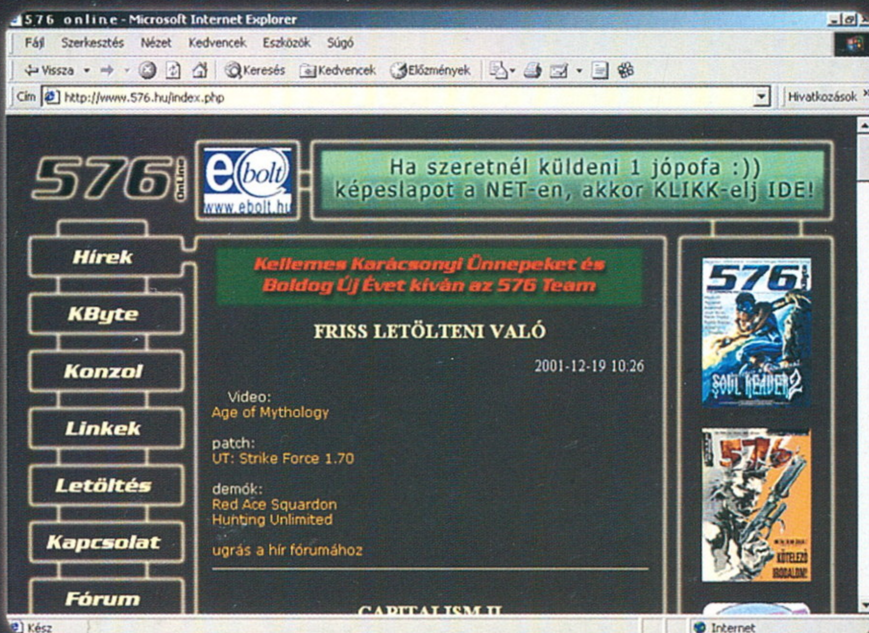
Linkek

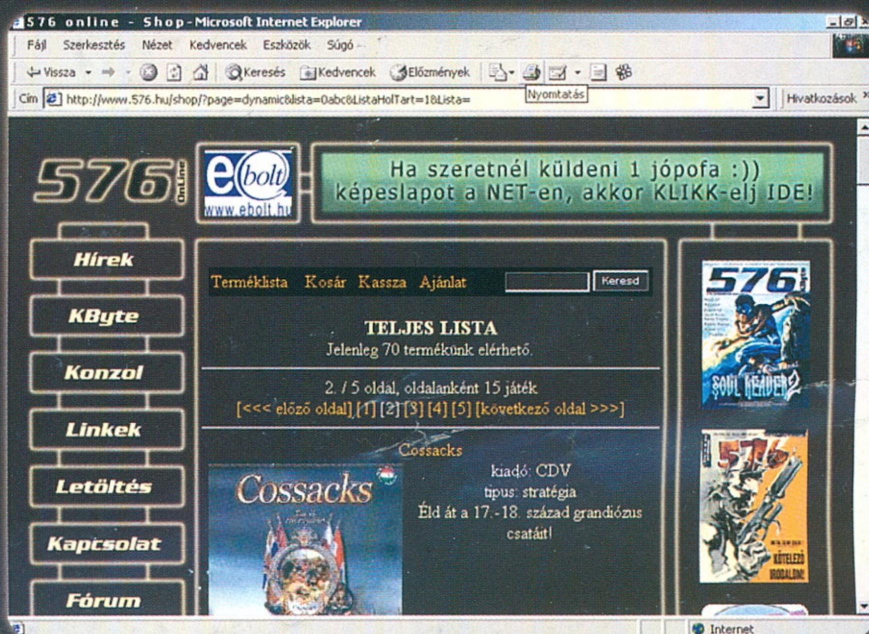
Letöltés

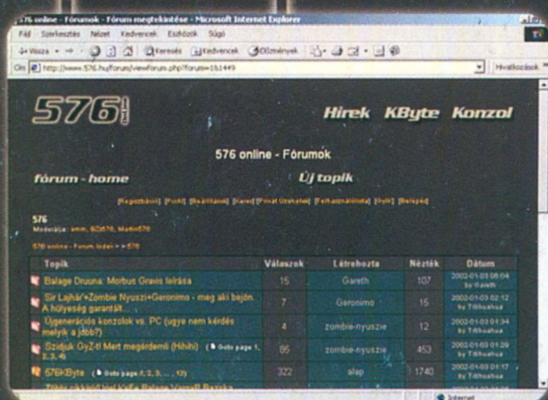
Kapcsolat

Fórum

# 576 OnLine




# www.576.hu

3 KOPONYA
AIRPORT INC.
BROKEN SWORD 2
CAPTAIN CLAW
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
COLIN MCRAE RALLY
COMMANCHE VS. HOKUM
COMMANDOS
CUTTHROATS
F/A-18 KOREA
FIGHTING FORCE
FLIGHT UNLIMITED
FLY!
FLYING CORPS
FORD RACING
GANGSTERS
GRAND THEFT AUTO
GRAND THEFT AUTO 2
HEROES OF M & M 2
HIDDEN & DANGEROUS
HOUSE OF THE DEAD
JIMMY WHITE CUEBALL 2
MICRO MACHINES 2
MIG ALLEY
MIGHT & MAGIC VII
MORTAL KOMBAT 4
PANZER DRAGON
PRO PINBALL
RAILROAD TYCOON 2
REDGUARD
RESIDENT EVIL 2
REVENANT
SEGA RALLY 2
SEGA WW SOCCER
SONIC RACER
SOUL REAVER
SPEC OPS
SPEC OPS 2
THIEF
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER 2
TOUCHÉ
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER
WORLD LEAGUE SOCCER
WORMS UNITED

## JANUÁRI ÚJDONSÁGOK:



BLAIR WITCH PROJECT 1
BUGDOM
HEAVY METAL F.A.K.K. 2
KISS PINBALL
ONI
RUNE
SERIOUS SAM

WWW.EVM.HU




# 1999 FT

# 1999 FT







MEDIA MARKT










CD GALAXIS




kínálatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47

# 2002. január

Az újságkészítés bizony nem könnyű szakma... Jöhet ünnep, jöhet hó, betegség, a lapnak meg kell jelennie, akkor is, ha törik, ha szakad.
Persze ne higgyétek, hogy panaszkodni akarok, egyszerűen csak még túl elevenen él bennem az ünnepek miatt lerövidült idő következtében fellépett januári lapzárta körülötti eszeveszett felhajtás emléke.
De hogy el ne kalandozzak: a november-december közepette megtapasztalt játékőrület — úgy tűnik — teljesen kitombolta magát, és hirtelen visszazuhantunk a megszokott kerékvágásba, amikor csak csurrannak-cseppennek a használható PC-s stuffok, és azok közt sem mind arany, ami fénylik. Megijedni azért nem kell, a felhozatal így is eléggé figyelemreméltó: a Gothic, a Return to Castle Wolfenstein, vagy az IL-2 Sturmovik gondoskodik róla, hogy a január se teljen el eseménytelenül a játékőrületek otthonaiban — mondhatni, a fenti három cím közül nem egy pályázhat a „kitűnő" jelzőre saját műfaján belül.
Számomra — és gondolom, nem vagyok ezzel teljesen egyedül — külön örömöt jelent a Guilty Gear X megjelenése is. Régóta vágytam egy efféle verekedős gaméra, mert ez a műfaj a PlayStation térhódítása óta gyakorlatilag teljesen kihalt a PC-ről. A Guilty Gear X megjelenésével egy ütemben megragadtuk az alkalmat, hogy górcső alá helyezzük a műfajt, és némi történelmi áttekintést nyújthassunk nektek — GyZ koma tollából.
GyZ kapcsán rögtön megjegyzendő, hogy a Csevegő e hónapban újfent az ő nevéhez fűződik. Ennek igen prózai oka a rengeteg olvasói levél és e-mail, ami fennen buzdított engem, hogy engedjem át neki a rovatot, és ezentúl szipor-kázzon ő. Ennek én szíves örömest eleget is tettem, úgyhogy most mindenki boldog és vidám — kivéve persze GyZ-t, aki „relatív lustaságáról híres"☺
Az új esztendőben véglegesen kialakult az 576 Team szerkesztőség, annak köszönhetően, hogy februártól egy új embert üdvözölhettek a lap élén: jövő hónaptól már megújjult bensővel és külsővel jelentkezünk. A többi maradjon titok, hadd fúrja az oldalatokat☺ ! Ha valaki mégsem bír magával februárig, látogassa sűrűn www.576.hu weboldalunkat, ahol ezentúl a szerkesztőség életéről is naponta friss híreket olvashattok.
Karácsonyi nagy nyereményjátékunkról még nem is szóltam egy szót sem, pedig érdemes! A szerkesztőség bizony már-már szűknek bizonyult a sok megfejtéssel ellátott levelezőlap miatt, és minden segítséget igénybe kellett vennünk, hogy áthidaljuk a nehézségeket. Végeredmény: alant olvasgathatjátok, hogy ott van-e a nevetek a nyertesek listáján, vagy sem...
Ha pedig ezzel végeztetek, lapozzatok tovább, mert garantálhatom, hogy unatkozni a legkevésbé sem fogtok!

*Varga Balázs*





Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

**Harry Potter noteszt és tollat** nyert: *Endrédi Edit (Kőszeg)*

**Battle Realms PC CD-ROM**-ot nyert: *ifj. Fabók Ferenc (Dömsöd)*

**Battle Realms Evőpálcikát és tetoválást** nyertek: *Imre Balázs (Jászberény), Németh Péter (Szentgotthárd), Papp András (Budapest)*

**Aquanox PC-CDROM**-ot nyert: *Donka Tibor (Szentes)*

**Aquanox fürdőlepedő**-t nyertek: *Elek Zoltán (Polgár), Tuska Gábor (Debrecen), Kocsis Csaba (Szeged)*

**Aquanox póló**-t nyertek: *Bodor Bálint (Budapest), Erdei Gábor (Nyékládháza), Hattyár Péter (Budapest), Szabó László (Körmend), Varga Tamás (Tata), Balogh József (Gesztérd)*

**Aquanox karóra**-t nyertek: *Bella Zoltán (Budakeszi), Magda Gábor (Pécs), Kercsényi Ferenc (Vilmány)*

**Aquanox vízipisztoly**-t nyertek: *Jánosi Richárd (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Iván Mária (Hajdúböszörmény), Agócs László (Jászladány)*

**Soul Reaver 2 PC CD-ROM**-ot nyert: *Bakonyi Bence (Tatabánya)*

**Soul Reaver 1 PC CD-ROM**-ot nyertek: *Kovács Máté (Mezőkeresztes), Mátyás Miklós (Budapest), Majoros Péter (Miskolc)*

**Soul Reaver 2 poszter**-t nyertek: *Losonczy Ádám (Salgótarján), Vancsura Miklós (Somogysárd), Illés Tamás (Celldömölk), Kiss Dániel (Taktaharkány), Varga Roland (Kiskőrös), Tokaji Sándor (Paks), Maticsek László (Budapest), Zöld Tamás (Esztergom), Dülk Marcell (Budapest), Nagy Péter (Kulcs)*

*Nyereményeiket postán küldjük!*







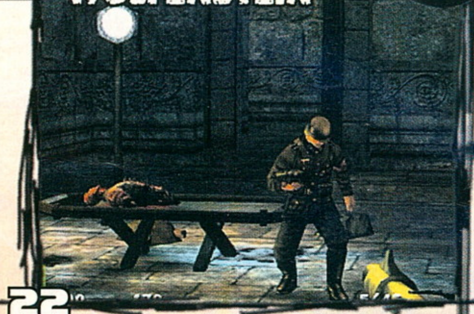


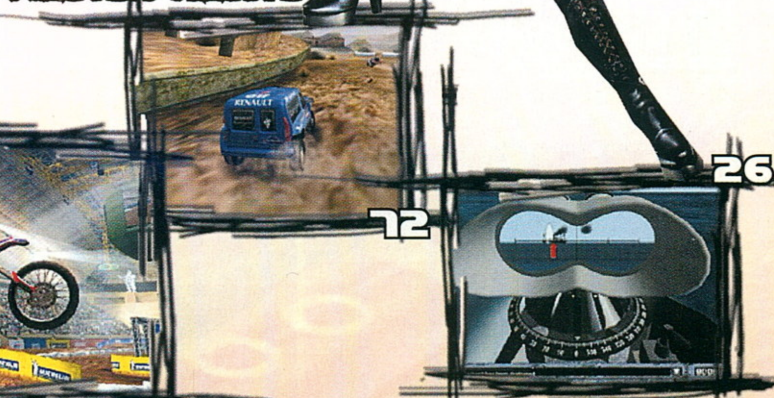
# TARTALOM












Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
**Laptulajdonos:** Balogh Zsolt
**Szerkeszti:** 576 Team **Layout:** Varga Balázs vargab@576.hu **Tördelés:** Soltész Tamás bwc@576.hu
**Levilágítás:** Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft félévre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226

## JUDGE DREDD
**Rebellion**
www.rebellion.co.uk/games-dredd-index.html

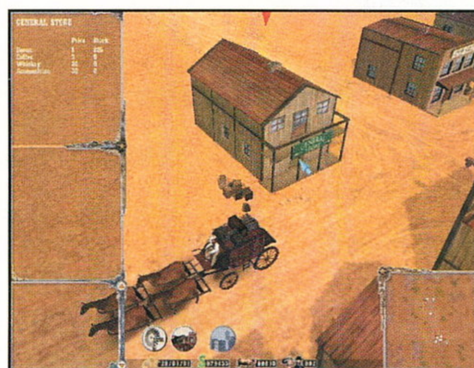
Ki ne ismerné Dredd bírót, az apokaliptikus jövő törvényhozó elemét, aki nem éppen barátságos módszereitől, vagy a bűnözők testi épségének szem előtt tartásától vált hírhedtté.
Sajnálatos módon ki hazánk szülöttjei többnyire csak a moziváltozatra asszociálhatnak, hiszen az eredeti, klasszikusnak mondható képregény nálunk csak elég körülményesen (vagy egyáltalán nem) volt beszerezhető. A banálisan gyenge filmmel ellentétben ez igazi hard-core csemege, brutális, erőszakos ábrázolásmóddal megáldva, nagyon kemény, olykor horrorba, thrillerbe hajló történetvezetéssel.
Nos, a nagy „lawgiver" ezúttal újra megmutatja, mire képes a mi kis PC-nken. Vajmi sok információ mindezidáig nem szivárgott ki a játékról — az itt látható screenshotokon kívül. Annyit azonban már most tudni lehet, hogy egy akció játékhoz van szerencsénk, amely a logikai puzzle-k helyett leginkább a törvénysértők üldözését, elfogását, ne adj' Isten, kivégzését helyezi előtérbe. Ebben lesz segítségünkre a fentebb már említett Lawgiver (mely arról nevezetes, hogy több fegyver egy „személyben": sima lövedék, robbanó lövedék, bumeráng lövedék, páncéltörő lövedék — összesen tizenkét különböző fegyver pótlása), valamint Dredd bőszme nagy motorja, a Lawmaker, mely szintén hozza saját fegyverarzenálját — és a filmmel ellentétben NEM repül...
A játék az első Aliens vs. Predator engine-jét használja — megijedni nem kell, az említet motor még ma is jócskán megállja a helyét, főleg, hogy a fejlesztők állításuk szerint kijavították az olyan hibákat, mint az alacsony poligonszám, és az alacsony színmélységű textúrák. A hatalmas helyszín miatt külön figyelmet fordítanak a textúrák felbontásának és a modellek poligonszámának dinamizmusára is.
Számomra külön öröm, hogy — szintén a készítők szerint — a Judge Dredd karakterei egy az egyben úgy festenek, mint a képregényben. Épp csak 3D-ben...

Megjelenés: **még idén...**



## FAR WEST
**JooWooD/Greewood Entertainment**
www.farwest-game.com





Valahogy mindig is vonzódtam a vadnyugati témájú játékokhoz. Magam sem tudom pontosan, miért, de a gojkómitics féle Winnetou filmek, és az a jónéhány Cooper meg May könyv, amin gyerekkoromban átrágtam magam, biztosan közrejátszik ebben.
Volt már egy-két próbálkozás a közelmúltban is a témában, több-kevesebb sikerrel — mondhatni. Az Amerika igen szerény sikereket könyvelhetett el magának, nem kellőképpen korszerű megjelenítésével és a nemrég megjelent kiegészítővel együtt, de a Desperados kiválósága sem tudta igazán kiváltani a közönség elismerését, lévén már mindenki a Commandos 2-t várta, de azt nagyon...
A témában azonban mindennek ellenére is olyan nagy lehetőségek rejlenek, hogy a JoWooD védőszárnyai alatt ténykedő Greenwood Entertainment fejlesztőgárdája nem átallott belevágni egy vadnyugati játékba, melynek neve: Far West.
A játék alapkoncepciója szerint ötvözni igyekszik a fentebb említett, közelmúlt béli programok alapvetéseit, lévén egy stratégiáról beszélhetünk, amelyben kiemelt szerepet játszik a gazdasági menedzselés, és az akció is. Egy állattenyésztő — műszóval élve: farmer... khm... — bőrébe bújva kell felvirágoztatnunk gazdaságunkat, tenyészteni, adni-venni a szarvasmarhákat, megvédeni a ranchünkat, és eszeveszett tűzharcokba keverednünk a törvényen kívüliekkel.
A megjelenítés full 3D, mely madártávlattól premier plánig zoomolható, és tetszőlegesen forgatható. Az előzetes képeket elnézvén azt mondhatjuk, hogy karakterek és állatok megvalósítása egészen élethűre sikeredett, köszönhetően a német grafikusoknak.
Természetesen a kampány mód mellett — melyhez igen lebilincselő történetvezetést ígérnek — lehetőség lesz Lan vagy Internet segítségével multiplayer konfrontációba keveredni.
Kis szerencsével végre valakinek sikerül valami maradandót alkotnia a vadnyugati témában is...




Megjelenés: **még idén...**



## NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE
**JoWooD/Silver Style Entertainment**
www.silverstyle.de

A jövőben egy gyilkos fertőzés elterjedése miatt az emberiség föld alatti bázisokra kényszerül — mígnem egy szép napon az egyik ilyen bázis lakosai ki nem dugják orrukat a felszínre, mondván, nézzük meg, mi is a helyzet odafönt. Amit találnak: egy korhadt bolygó, melyet különböző bűnöző elemek irányítanak. Most e maréknyi emberkének is ki illenék szakítani a maga részét a koncból, vegyük hát őket pártfogásunkba jól. Ez lenne a Natural Resistance alapsztorija, mely játék műfaját tekintve Real-Time stratégia, 3D-ben, komplex ökológiai rendszerrel, dinamikusan változó flórával, faunával, teljesen leírható tereppel. Túl sok információ még nem elérhető, annyi azonban már tudható, hogy a program alapvetése szerint erőforrás menedzsment nem szükségeltetik — a felszereléseink és egységeink fejlesztése és bővítése, gyarapítása ezért igen egyszerű módon zajlik, melyet nevezzünk lopásnak.





Persze az egyjátékos mód mellett lesznek multiplayer variánsok is, úgymint: King of the Hill, Capture the Flag, Deathmatch — maximum 8 főig. De inkább beszéljenek a képek helyettem...

Megjelenés: **2002. Q2**

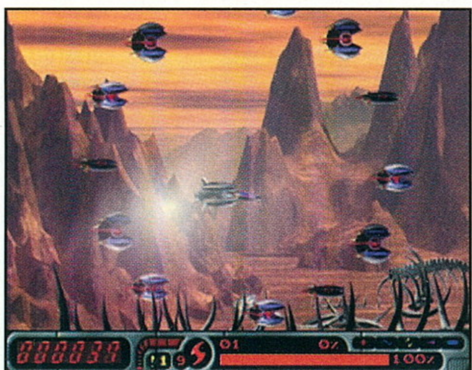


## SOLARIS 104
**Akaei/Apollo Entertainment Software**
www.solaris104.com

A Grouch és az M — Alien Paranoia kapcsán elhíresült (?) Akaei szintén nem sokkal karácsony előtt jelentette be legújabb játékát, az Apollo Entertainment Software brazil fejlesztőcsapat berkeiben formálódó Solaris 104-et. Retro és Old School rajongók (és Martin [és GyZ]), figyelem: a Solaris 104 egy jóféle oldalra scrollozós lövöldözős game lesz!
A jövőben egy rakat különböző idegen faj küzd egymással a galaxis gyarmatosításának privilégiumáért. Természetesen a Föld is kivezényli legütőképesebb armadáját, nehogy lemaradjon a zsíros koncról — a játékos, mint ezen hadsereg 104-es számú pilótája csatlakozik egy igen-igen titkos akcióhoz, egyszersmind a játékhoz. Ha kudarcot vall, bolygónk bizony idegenek uralma alá is kerülhet! ***jajj-jaaaj!!!*** A feladat nem más, mint elpusztítani egy generátort a fagyos Bothrops bolygón — de természetesen előbb eljutni odáig.



A játékban 11 káprázatos pályán küzdhetünk meg az ellenségek százaival, mindezt részletes és színpompás megjelenítésben, Old School árkád zenével, telepítés nélkül (a játék magáról a CD-ről fut majd), egy rakat filmbejátszással.



Megjelenés: **2002. Q1**

## LORGAINE: THE BLACK STANDARD
**Kapooki Games**
www.lorgaine.com

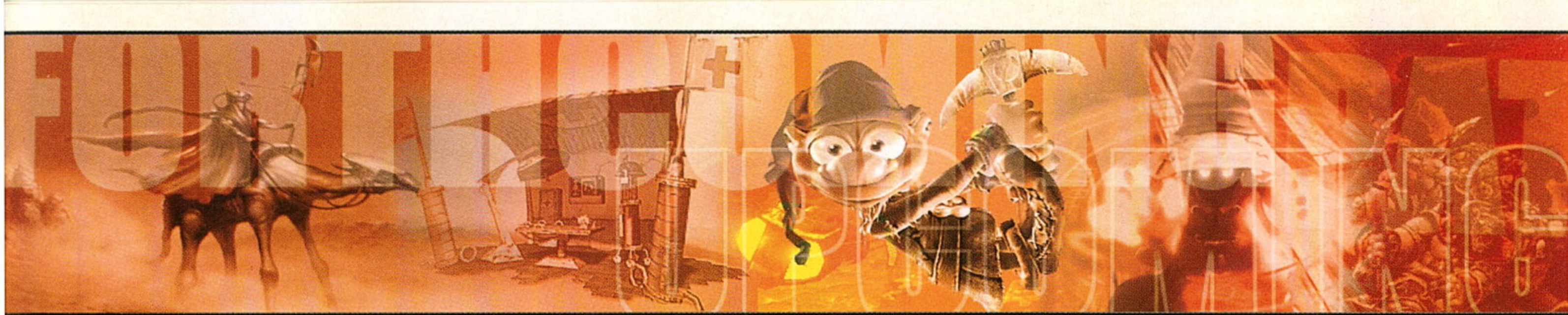
Azok számára, akik vonzódást éreznek magukban az ír kelta mitológia és mondavilág hőseihez, Lugh népéhez és Tir-Nan-Og-hoz, egy MMORPG-be (On-line szerepjáték) oltott stratégiával kedveskedünk e havi híreinkben: ez pedig a Kapooki Games Lograine-je, mely játék univerzumának készítéséhez megalkotásához a készítők nem átallottak még a magyar kultúra örökségeihez is hozzápiszkálni (lehet kutakodni a hivatalos weboldalon — aki megtalálja, mire céloztam, kap egy piros pontot).
A játékos feladat nem más, mint a szembeszállni az Eire földjét ostromló rosszakkal, illetőleg párbajra kihívva őket felszabadítani az ír földeket.
A játék menete leginkább a sakkhoz hasonlítható: a párbajozó feleknek 12-12 egysége van — köztük egy hős, akit a többi egységnek kell védenie. A párbaj megnyeréséhez az egyik félnek el kell foglalnia az ellenséges hős starthelyét, vagy kiütni minden ellenséges egységet. Egy körben azonban csak adott számú lépésünk lehet.




Ha más nem is, de a koncepció érdekessége, és a grafikai prezentáció mindenképp megérdemlik, hogy vessünk egy pillantást erre a programra is...




Megjelenés: **2002. Q1**



## BLOODRAYNE
**Take 2 Interactive/Terminal Reality**
www.terminalreality.com/Bloodryne





A közvetlen napjainkban kialakult konzol forradalomnak köszönhetően egyre sűrűbben találkozhatunk a multiplatform kifejezéssel — nem kell latin tudás hozzá, hogy kitaláljuk, mit is jelent ez a hangzatos szó: olyan játékokra aggatható jelző ez, melyeket egyszerre több informatikai szórakoztató szerkentyűre is fejlesztenek.
Efféle játéknak ígérkezik a BloodRayne is, mely műfaját tekintve egy külső nézetes horror-akció-kaland program, melynek történeti szála is igen érdekesnek ígérkezik, de ezt itt és most kifejteni helyhiányra hivatkozva nem áll módunkban... elég az hozzá, hogy a Wolfensteinre hajazó világháborús-misztikus vonalat követi — főhőse pedig a karcsú BloodRayne ügynök, aki bizony csak részben ember, egyéb vonatkozásaiban vérszopó vámpír.
A játékmenet leginkább a Resident Evil, Silent Hill által elnépszerűsített módon vesz majd minket igénybe — rengeteg puzzle, de még több akció... Bár a hölgyike felszereléseinek listája még jócskán kialakulófélben van, annyi már tudható, hogy a hagyományos lőfegyvereken túl rendelkezésére állnak majd emberfeletti, fejleszthető képességei is: vámpír mivoltának köszönhetően a végsőkig fokozhatjuk sebességét, ügyességét, látását, stb. Itt érdemes megjegyezni, hogy a felfokozott, emberfeletti sebesség kezelése érdekében afféle Matrix-os (vagy Max Payne-es, ha rosszmájúak akarunk lenni — de nem akarunk) „belassulási" effektnek lehetünk majd tanúi.
Külön érdekességként említhető még BloodRayne kisasszony folyamatosan növekvő vérszomj mutatója is, melyet kellőképpen kielégítve még hatékonyabb (afféle Quad-Damage-re emlékeztető) állapotba hozhatjuk hősünket.
Szóval minden adott, hogy a mi Laránk trónja végre ne csak meginogjon, de le is dőljön. Terminal Reality, rajtad a világ szeme.





Megjelenés: **2002. ősz**

## HOVERACE
**RUSSOBIT-M/GSC GAME WORLD**
www.gsc-game.com/english/hoverace/





Igazi unikumnak tűnhet a PC-s arcade játék rajongók szemében a HoveRace nevezetű game. A program maga egy árkád-verseny, némi gazdasági menedzsment elemmel megtűzdelve.
A sztori szerint már jócskán benne járunk a XXI. században, amikor is a fejlett technológiánk köszönhetően kialakul a tömegszórakoztatás legújabb vesszőparipája: a HoveRace. Sebesség, akció, kockázat, izgalom — ezek a legfőbb jellemzőiezen sportnak.
A játékot a kifejezetten erre a célra létesített arénákban játszák, ahol a terepviszonyok mesterségesen vannak kialakítva: nem is található itt más, mint egy előre megszabott útvonal, néhány épület, hidak, csatornák, gépek, rámpák, teleportok. A játékosok ezek között teljes mozgásszabadsággal közlekedhetnek Hovercraftjeiken, melyek gyakorlatilag lebegő autók...
A játék jelenlegi készültségi fokán a fejlesztők hét alapvető géptípust határoznak meg: a felderítő kocsi, a sportkocsi, civil kocsi, rendőrautó, katonai kocsi, hi-tech járgány, és kamion.
A HoveRace esetében kétféle játékmód vár majd ránk. Az első, a Pursuit (Üldözés), melyben minden aréna elérhető, a versenyek csak a nevezési díjban, a nyertes jutalmában, illetve a szabályokban különböznek.
A Career (Karrier) mód jellemzője, hogy hasonszőrű játékokban megszokott karrierépítgetés mellet gazdasági tevékenységet folytatni is hivatottak vagyunk: itt jönnek képbe a rájátszások, bajnokságok, világkupák, amatőr és profi ligák, különböző csapatok, na meg a nagy lóvé☺...
40 aréna, 24 féle kocsimodell, valósidejű fizika, fejlett sérülésmodell, részletes upgrade (100 féle cuccot pakolhatunk majd kedvenc járgányunkra!), és persze multiplayer lehetőség emeli majd a játék fényét, ha megérjük...

Megjelenés: **2002. Q1**





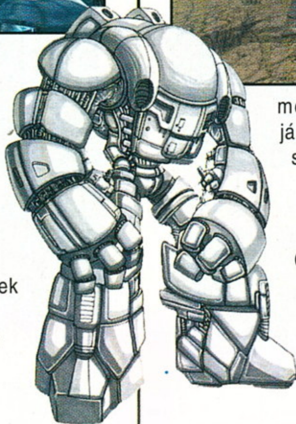
## DREADNOUGHTS
**Xenopi**
www.xenopi.com/dreadnoughts





Se vége, se hossza azon játékok listájának, amelyek a mostanában oly népszerű koncepció alapján készülnek: végy egy First Person Shooter engine-t, és csomagold csapatjátékra épülő köntösbe.
Ezen elképzelés szerint készül a Xenopi legújabb fejlesztése, a Dreadnoughts is.
Az alapötlet a Tribes 2-ben tapasztaltakhoz hasonlatos: kis csapatunk hatalmas térképeken ténykedik egymás kiirtásán, böszme nagy légi járgányok segítségét igénybe véve. Minden csapat rendelkezik egy ilyen hajóval, mely kormányozható és kormányozandó. A cél ezek megsemmisítése, illetve sajátunk megvédése. A nagy légi bázisok (ezek neve a „Dreadnought") irányítása nem éppen szimulátori tapasztalatokat követel: a játékosok afféle madártávlati stratégiai térkép segítségével navigálhatnak. Jóllehet, a szimulátor-rajongók most berzenkednek, de ne felejtsük el, hogy itt most egy FPS-ről van szó — ily módon pedig több ideje jut a pilótának is magára a harcra. A Xenopi fejlesztőgárdája egyelőre nem tervezi a Tribes 2-ben gyengécske sikereket elért hatalmas létszámú csapatok támogatását: 32 főben fixálták le az egy szerveren egy idő alatt küzdhető játékosok számát.
Ha a kedves olvasó számára mindez nem is mutat túl a tucat FPS-ek által hozott színvonalon, azért mindenképp figyelemre méltó, hogy valószínűleg ez lesz az első csapatorientált program, amit Xbox és PC játékosok együtt nyomhatnak a neten☺

Megjelenés: **talán még idén...**



## GHOST RECON MISSION PACK
**Ubi Soft/Red Storm**
www.ghostrecon.com





Az 1986-ban alapult Ubi Soft Entertainment szóvivői néhány nappal karácsony előtt jelentették be, hogy a világszerte több helyütt is igen kritikus fogadtatásra talált, Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Reconhoz már készül is az első kiegészítő.
A mission pack Észak-Afrika hadszíntereire kalauzolja majd el a taktikai förszt perszon súterek szerelmeseit: feladatuk nem más lesz, mint az Egyesült Nemzetek Szövetségének támogatását élvezve véget vetni az egymással szembenálló térségbeli országok háborúskodásainak.
A Rainbow Six sorozatban megszokott módon itt is számíthatunk új fegyverekre, járművekre és ellenségekre, valamint nyolc darab (nem túl sok!) egyjátékos küldetésre, és egy rakat új multiplayer mapre is. A készítők javított vizualitást és hanghatásokat ígérnek, ezzel is tovább növelve a játék valósághűségét.
A kiegészítő korai megjelenését elnézve úgy tűnik, a Tom Clancy nevével futó játékok nem kerülhetik el sorsukat: a „megkiegészítősödést". Bízzunk benne, hogy a Ghost Recon expansion-jei többet és maradandóbbat nyújtanak majd nekünk, mint Rainbow Sixes kistestvéreik.
Amen.

Megjelenés: **2002. március**

## AMERICAN CONQUEST
**CDV/GSC Game World**
www.gsc-game.com/index

A nemrég keltezett Cossacks sikerességét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy már javában készül a GSC Games műhelyében a fent említett remekmű módosított grafikai motorjával fémjelzett RTS üdvöske, az American Conquest.
A cím alapján már sejthető, hogy a játék központi témája az Újvilág felfedezése körül bonyolódik: a cél az Amerika névre keresztelt hatalmas földrész felderítése, a kolonizáció beindítása, és a kontinens történelmi jelentőséggel bíró országainak (Egyesült Államok, Kanada, Mexikó, és az egyéb dél-amerikai államok) megalapítása. Ugyancsak a Cossacksra hajaz a program azon vonása is, miszerint lehetőségünkben áll végigkövetni a számunkra már csak a történelemben létező birodalmak (inkák, maják, aztékok, csibcsák) fellendülését és bukását, átélni a nagyobb jelentőséggel bíró históríkus háborúkat, forradalmakat.



A készítők epikus méretű, dinamikus csatákat ígérnek, taktikai megkötések nélkül, melyekben egyszerre akár 16 ezer egység is részt vehet!



Összesen 12 európai és natív amerikai nemzet felvirágoztatása közül választhatunk majd, de lesznek itt hatalmas és változatos mapek flóra-val-faunával, single player, multiplayer játékmódok, szóval minden, mi stratégia rajongók szeméneк-szájának ingere...

Megjelenés: **2002. Q2**



## VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU

**Wizard Works/Action Forms**

www.vivisector.com





Éppen egy nappal karácsony után jelentette be a kijevi Action Forms fejlesztőcsapata munkájuk legújabb, már-már béta-közei állapotban leledző gyümölcsét, a Vivisectort.
A játék címe a latin vivisectioból származtatott fantáziaszó: jelentése élveboncoló — de akinek mond valamit Dr. Moreau, vagy H.G. Wells neve, az már egyből asszociálhatott az alcím alapján. Annyit azért hozzá kell tenni, hogy nem a klasszikus sztori adaptációjáról esik itt szó — a program eseményei pontosan száz évvel az eredeti történet után játszódnak. Ekkor esik meg, hogy hősünk a sors szeszélyének, és a váratlan körülményeknek köszönhetően egy elhagyatott szigeten találja magát: jobb választása nem lévén, neki is lát felderíteni azt. Szerencsétlenségére igen hamar rájön, hogy a sziget korántsem lakatlan — a legújabb bio-genetikai kutatások eredményei találhatók itt, Dr. Moreau bomlott elméjének örökébe lépett tudósok torzszülöttei.
A játék műfaja First Person Shooter, de a készítők igen nagy hangsúlyt fektetnek a domináns történetiségre is — persze a látvány tekintetében is igen sokat ígérnek: a saját fejlesztésű AtmosFear a kor követelményeit mindenben kielégítő platform, mely belső és külső helyszínek renderelésére egyaránt jól használható, és igen széles hardware támogatottságnak örvend.



A Deus Ex óta igen népszerű szerepjáték elemek is megtalálhatóak a Vivivsectorban: hősünk képességeit fejleszthetjük, fegyvereit folyamatosan upgrade-elhetjük. Az előzetes képeket elnézegetve igen csak meglepőnek, de annál szimpatikusabbnak ígérkezik a készítők által előrevetített gépigény: mindössze egy 400 MHz-es procira, 96 MB RAM-ra, és egy 16 megás videokártyára lesz szükségünk, hogy megküzdhessünk a helytelen útra tért emberi elme által alkotott monsztrékkal. Idén nyáron talán még az is kiderül, mi is történt valójában 1887-ben ezen az Equador-közeli szigeten, déli szélesség 1', nyugati hosszúság 107'-nál...

Megjelenés: **2002. nyár**



## MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE

**3DO/New World Computing**

www.3do.com





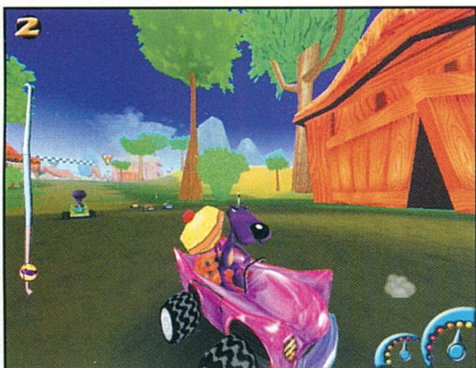


A számítógépes szerepjátékok Szentháromsága, a Might & Magic, Wizardry, Ultima sorozatok megjárták a számítógépek majd' minden generációját az elmúlt tizenöt évben.
Ezúttal a Might & Magic legújabb képviselőjének bemutatásáért gyűltünk egybe. Lássuk: John van Caneghem, a sorozat atyjának legifjabb stábja megpróbálkozott új életet lehelni a sorozat 9. tagjába. Fejlesztettek egy teljesen új motort, javítottak a scripteken, kialakítottak egy, az eddigieknél jobban használható kezelőfelületet. Ezúttal valóban 3D-ben pompázik a játék: az engineről a Monolith gondoskodott, akik a LithTech egy kifejezetten erre a célra készült módosulatát integrálták a programba.
A harc továbbra is hasonló marad, mint ahogy azt a rajongók megszokhatták, de a motornak köszönhetően az egyszeri júzer sokkal könnyebben beleélheti magát, de igen nagy figyelmet fordítottak arra is, hogy a csaták sokkal kidolgozottabbak legyenek — ezentúl tehát nem ront ránk 50 gyíkember egy időben☺
Szintén a játszhatóság javítására eszközöltek ki olyan változtatásokat, mint a parti alapú inventory (limit nélkül), racionálisabb karakterosztályok — mindehhez jön még a 40-60 óra tiszta játékidő, és a szövevényes történet, mely az eddigieknél kevésbé világrengető konfliktusra épül, akárcsak az Icewind Dale sztorija.
Négy személyes partink tagjain kívül harcos és nem-harcos NPC-ket is felbérelhetünk, de változik a karakterfejlesztés rendszere, és a tanár szisztéma is — ezentúl nem kell minden kis zegzugot bebarangolni tanárt keresve, a városokban ugyanis céhek találhatók, ahol kiképzik az embert.
Vigyázó szemeteket a képekre vessétek!

Megjelenés: **2002. Q1**




**PETRACER**
**Techland**
www.techlandsoft.com



A lengyel illetőségű Techlend — nevük a Chrome kapcsán is ismerős lehet — szintén röviddel karácsony előtt jelentette be legújabb készülő játékát, a PetRacert. A programban egy eszement, háziállatok főszereplésével zajló autós bajnokság részesei lehetünk, melynek helyszíneiül a Föld és a Hold különböző részei szolgálnak. A játék célja a Világ Leggyorsabb Háziállatának kijáró kitüntető cím elnyerése. A Techland harminc különböző versenypályát ígér, öt féle környezetben, úgymint: erdei, dzsungel béli, arktikus, sivatagi, és holdfelszíni. Természetesen mindegyik helyszínen más és más vezetési stratégia követendő, figyelembe véve a helyi viszonyokat (konkrétan: dzsungel — csúszós utak, hold — alacsonyabb gravitáció, stb.). Persze módunkban áll megkönnyíteni nyerési esélyeinket is: igen sokféle power-up felvehető — akad, amelyik a sebességünket turbózza fel, de rálőhetünk az ellenségre paradicsomvetővel is, vagy hozzájuk vághatunk egy darázsfészket, és más agyahagyott ötletek...
A látványról a Techland Chrome® engine-je gondoskodik, így a screenshotok tanúsága alapján rajzfilmszerű, lenyűgöző 3D-s grafikára számíthatunk. És természetesen multiplayer is lesz, ami az efféle stuffokban igazán ritkaságszámba megy...



Megjelenés: **2002. Q1**

**REALITY DEATHMATCH**
**JoWooD/Soft Enterprises**
www.se-games.com

E havi Hírek rovatunkban a JoWooD több játékkal is nyomul. Közéjük tartozik a Reality Deathmatch is — ha valaki esetleg már bírt némi információval az Arena nevezetűu játékról, az ezek után kapcsolja ismereteit a fent említett címhez, ugyanis a program már ezen a néven fut.



Egy First Person Shooterről van itt szó, melynek történeti alapjaihoz — így designjához is — kiváló alapot szolgáltatott Arnold Schwarzenberger (vagy ki..?!) nagy sikerű korai filmje, a Running Man, avagy a Menekülő ember.
A közeli jövőben járunk, amikor is az egyszeri köznép szórakoztatására egy új, kegyetlen valóság-showt eszelnek ki: a résztvevők életre-halálra küzdenek meg egymással óriási pénzjutalomért — no meg a dicsőségért.
A játék igen komor, sötét hangulatú világban játszódik, kőkemény zenei aláfestéssel. 13 aréna, 10 fegyvertípus, 17 játszható karakter, és a Counter-Strike „bevásárlási" rendszeréhez hasonlatos fegyverzet és páncélfejlesztés szolgál majd alapjául ennek a pörgős FPS-nek. Igen, pörgős, hiszen egy egészen érdekes elképzelés, az ún. anti-camper egységek bevezetése gondoskodik majd róla, hogy ne egy sötét sarokban gubbasztva töltsük a játékidőt. Természetesen multiplayer is lesz. Várjuk kíváncsian!



Megjelenés: **2002. tavasz**

**SALT LAKE 2002**
**Eidos/ATD**
www.eidosinteractive.com



Bár a PC-s sportjátékoknak egyre kevésbé van keletje (hiába na, elmúltak a régi jó C-64-es dzsojsztikszaggatós idők...), az angliai Warwickbe valósi Attention to Detail az Eidos védőszárnyai alatt szinte napokon belül előrukkol a Téli Olimpia hivatalos játékával, a Salt Lake 2002-vel. Az ATD neve a tavaly előtti Sydney 2000 kapcsán lehet leginkább ismerős.
A program beszerzése esetén hat hivatalos sportágban nyomulhatunk majd (akár többjátékos módban is), ezek: férfi lesiklás, női szlalom, férfi kettes bob, női síugrás, férfi síugrás, és férfi snowboard szlalom. Ha valakinek nem egészen tiszta, mik is ezek a sportágak, egy cseppet se izguljon, én sem tudom, majd az Olimpián kiderül, vagy megtudjuk a tévéből...
A megjelenítés terén sincs aggodalomra semmi ok, a készítők mindent bevetnek a valósághűség magas szintű megvalósításának érdekében: realisztikus fizika, hagyományos téli színhelyek, TV prezentáció szerű ábrázolás, motion capture technológia, stb.

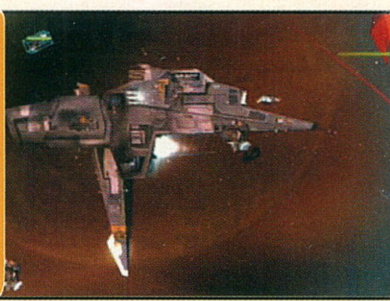


Csupán érdekességként említeném még meg, hogy a Sydney 2000 és a Salt Lake 2002 egy hat éves exkluzív egyezmény eredménye, mely a Nemzetközi Sport Multimédia (ISM) és a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOC) között született.

Megjelenés: **2002. Q1**

*VargaB.*

# STARMAGEDDON



## csillagok cselleng[i

Ím egy cím, melynek már régen meg kellett volna érkeznie. Carmageddon s az első sci-fi RTS-ek után aligha lehetett kétséges, hogy előbb-utóbb valamely fejlesztőcsapat tovább gondolja az elmés alapötletet, s Starmageddon néven kezd sci-fi RTS-t alkotni. A mű már gőzerővel készül, így az oly régóta áhított (?) megnevezéssel áldott informatikai szemelvényt most fogjuk, és nagydurván áttekintjük. Így:

### Áttekintés – Háttérkörülmények

A készülő Starmageddon munkálataiért a Lengyel illetőségű Lemon Interactive — jelentése: Citrom Interaktív — felel. A mostanság párhuzamosan két projecten dolgozó csapat boszorkánykonyhájában egy időben folynak az elmélkedésünk tárgyául szolgáló Starmageddon, valamint a Painkiller munkálatai. Mit is kell tudnunk az utóbbiról? Ezt: szintén a csapat által alkotott grafikus motor, a Shine 3D fűti majd őt, mely az alkotók reményei szerint képes lesz forradalmi megoldásokkal emelni egy még nem-annyira-tisztázott stíll színvonalát és sajátosságait. Adrian Chmielarz, mondom: Adrian Chmielarz Lemon Interactive project vezető neve már ismerős lehet azoknak, akik rendelkeznek némi Gorky 17 kultúrával. A Jagged Alliance, Fallout által gerjesztett inspirációs hatások nyomán fogant akció-stratégia elsők között tette egyértelművé, hogy áldásos módon a Lengyel fejlesztők is képesek piacra érett játékot alkotni. Chmielarz Úr és csapata sejthetően nem elégszik meg ennyivel, s a Starmageddon révén a sci-fi RTS felé kacsintgatnak — s teszik ezt tiszta erőből.



### Áttekintés – Háttértörténet

Manapság bizony kockázatos dolog lehet változtatni az "insant-sci-fi" metóduson, már ha az emberfia játékfejlesztésre, s akkor már kerettörténet megírására ragadtatja magát. Vadűr, emberek, űrhajók, idegenek, kolónia, meteor, konfliktus. Ó! Dejszen' készen is vagyunk. Ám a Starmageddon alkotók becsületére legyen mondva, a műfaj alaptartozékait ötletes hozadékokkal színesítik, így a sztori egyértelműen megérett a körvonalazásra. Na szóval, default beállítások szerint homo sapiens oldaláról kapcsolódunk a történeti vonalvezetésbe. A Starmageddon űrtörténelmi időskálája egy a Föld béli Felfedezések Korához hasonló periódusba helyeztetett, mikor is: az emberiség technológiai fejlettsége a távolságból eredeztetett fizikai korlátokat már nem ismer. Hasonlóan a Föld 1400-as éveinek végétől számított modellhez, boldog-boldogtalan új világok felé veszi útját, majd örvendezik, ha talált valamit. "— Úgy látom, élet van benne... szerves élet..." Ájjájájj... Az emberi technológia fejlettségére mi sem jellemzőbb, mint a neuron-alapon történő kommunikáció lehetősége űrszekér és pilóta között. Léteznek ezek a Bahamutok — gigászi méretű kolóniahajók, melyek emberek tömegeit szállítják A pontból B-be. Játékosi minőségünkben egy három darabból álló Bahamut osztag soraihoz csatlakozunk, mikor bekövetkezik a Fordulat: jön az ekkorra szinte már hiányolt meteor, mely természetesen minden eddiginél nagyobb s minden eddiginél rohamosabb ütemben száguld az anyabolygó felé. Hogy mi lesz a Föld későbbi sorsa, előreláthatólag nem tartozik majd a Starmageddon vizsgálódásainak tárgykörébe. Annál inkább beletartozik az, mi is lesz a Behemótok potrohában rezidens milliók sorsa — vajon képesek lesznek új bolygók lelakására köszönhetően Magnifikáns Nekünk, avagy átfordulnak szépen aszaltszilvába á lá Majmok Bogyója? S itt álljunk is meg: történeti vonalvezetés a ma piacán fellelhető sci-fi RTS-ekben, szép magyar szóval élve: szokott lenni. Az már az érem másik oldala, hogy ezen forgatókönyvek csupán szökőévente egyszer mutatnak hajlandóságot a műfaj szélesebb lehetőségeinek kihasználására. Ám Chmielarz Úr és csapata állítják, a Starmageddon hátterében a Star Trekekre ütő, gondosan kitervelt, kvázi: epikus sztori-felhozatal húzódik majd meg, mely révén az iméntiekben említett, mára már elharapódzott hiányosságokat óhajtják száműzetni. {-Taps és Hullámzás Required-}





### ...mit láááááátsz, Laca?!

Eye-Candy technology. Azaz, sacc Szemcsemege az itt segítségül hívott grafikus technológia neve. A nem kis mértékű magabiztosságra valló titulusnak örvendő eljárás ezzel együtt is igen tápos screenshotokat nyom ki magából. A látványvilág szépsége nem a magasabb felbontású textúrákra, s még csak nem is a legkülságabb grafikus kártyák teljesítményére



hagyatkozik. "Hát akkó'?" Vetődött fel bennem a kérdés. Nos, az itt életre hívott technológia előreláthatólag a képernyőn feltűntetett elemeket — beleértve a vadűrt, a bolygókat, s egyáltalában: mindent — képes lesz egyazon időben, ám független módon kezelni. Kezelés alatt pediglen nem más értendő, mint a monitoron szereplő entitások folytonos mozgása, helyesebben: aktivitása. Gyakorlatilag egyetlen pillanatra sem lesz sanszunk eseménytelen bolygófelszínt, avagy eseménytelen teret kémlelni. Megjegyzendő, hogy a készülő mű az újszerű technológia ellenére is sajátjának vallhat majd mindenféle hókuszpókuszt, melyek csak elvárhatóak egy a közeljövőben esedékes sci-fi RTS-től. Szívesen riogatok bárkit, úgyhogy itt figyel egy rövidebb áttekintés a motor képességeiről: Bump illetve Mip Mapping. Dinamikus fényhatások. Aniszotropikus szűrés. Színes kép. Opcionál NURBS felületek GeForce3 tulajdonosok örömére. Ja, hogy NURBS. Non-Uniform Rational B Splines, azaz Nem-Állandó, Forgatható B Görbék. A populárisabb modellezőprogramokban használható eljárás azóta már standarddá nőtte ki magát, profilja szerint: bonyolultabb görbe felületek megvalósítását teszi lehetővé. Vissza akkor az Eye-Candy technológiához, s az állandó aktivitáshoz. Összességében tehát be-s kilavírozó aszteroidák, szép csendesen fortyogó gázóriások, s egyáltalán: állandó mozgás kezeskednek róla, hogy az Eye-Candy technológiának esélye lehet megnyerni tetszésünket. Lehet csupán: láttam már olyat, hogy valaki a kezébe hullott fene nagy szabadsággal akkora giccsparádét nyomott, hogy nekem volt kellemetlen.

### ...mit éééééérzel, Laca?!

Adrian Chmielarz eképpen összegzi a Starmageddon-szisztéma látványfüggetlen, főbb irányvonalait: "— Mottónk: "Az Űr Vidám Vidék!" Ezért nem akartunk szimulációs elemeket stratégiai elemekkel párosítani, mégkevésbé a játszhatóság rovására alkotni meg nehezen elsajátítható, összetett kezelőfelületeket. Flexibilis, mégis bonyolult műveleteket lehetővé tevő irányításon, s folyamatos történésekben bővelkedő játékmeneten dolgozunk. Nem akarunk új műfajt teremteni — az általunk legszerencsésebbnek vélt, már alkalmazott RTS megoldásokat kombináljuk tucatnyi újszerű elemmel, míg az így kapott egészet az Eye Candy technológia jegyében tolmácsolván hisszük, hogy a Starmageddon méltó lesz az Új Generációs Sci-fi RTS megnevezésre."

### Zene

Emlékszik még valaki az X-Beyond the Frontierre? Aki nem, az sürgősen szerezze be — lévén említett program az egészen jólnevelt Elite klónok sorait erősíti. Chmielarz úr saját bevallása szerint, az X-Beyond the Frontier ambient-alaphangoltságú kompozíciói mély hatást gyakoroltak a Citrom Interaktív emberállományára, így a Starmageddonban ábrázolt, s természetesen szituáció érzékeny zene békeidőben az említett szemelvény nyugis, Blade Runner Blues szerű kompozícióira üt majd. A Blade Runner Blues pedig jó, jó. Persze esti esőben az igazi, elázott hajú nővel.

### Q2

A készülő mű érdekesebb hozadékai közé tartozik még a Battle Planes metódus. Tökjó: akár három helyen is tevékenykedhetünk egyszerre, akár az univerzum egymástól fényévekre eső területein. Ehhez nyomokban hasonló megoldást ugyan már a Fate of the Dragonban is láthattunk, ám ez valami más — az egymástól jelentős távolságokra eső zónákat vagy hyperugráson, avagy Fekete Lyukakon (vász?) keresztül közelítjük majd meg. Utóbbi mondjuk elég érdekesen hangzik, hiszen a Fekete Lyukakból még a fény sem jön ki, vagymi. A Homeworld óta gyakorlatilag állóvíznek felfogható space-RTS piac bizony mára már jócskán elbírna egy újabb, még az ihletőnél is kiforrottabb művet. S ha efféle jelenségek után kutatunk — márpedig kutatunk, látjátok? — úgy az eddig kiszivárogtatott infók, valamint az igen tetszetős screenshotok alapján a Starmageddon mindenképpen komolyabb figyelmet érdemel.

*by GyZ*

**web:** www.lemon-interactive.com/starmageddon.html
**fejlesztő:** *Lemon Interactive*
**kiadó:** *Lemon Interactive*
**megjelenés:** *2002.01.*





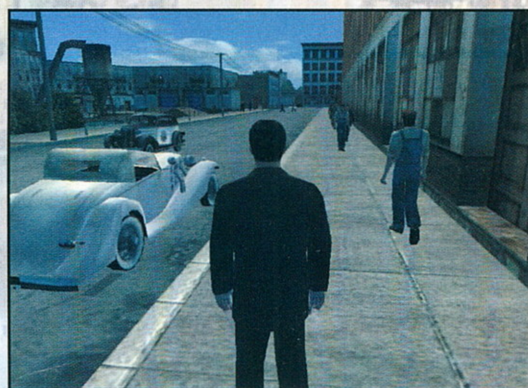
# Mafia - La Cosa Nostra

## Ledurranto Pisztoletto Naplemento

1930. Szesztilalom. Dohányzó nők. Dohányzó férfiak. Eső. Lehetőség szerint zuhogó. Nagy, és gyors gépjárművek. Lehetőség szerint feketék. Füstös bárok, lusta szaxofonnal, gyanús szaxofonistával. Itt mindenki gyanús. Sőt, igazán csak az gyanús, aki nem gyanús. Mitikus korszak ez, melyet immár nem csupán az éra kebelén bonyolódó filmklasszikusok őriznek — a szórakoztató informatika rohamos fejlődése révén időről időre jelentkezik egy-egy játék is, melyről már messziről illatol a Film Noir jelleg. S noha a stílustól nemhogy idegen, ám éppenhogy szerves tartozéka az akció, a pisztolypuffogtatás, avagy a DBS, — tengerentúlon használatos kifejezés, a vezetés közbeni durrogtatást jelöli: Drive by Shooting — az eddig keltezett Film Noir játékprogramok java része mégis a megközelítésre jellemző képi, zenei érzelemvilágot helyezi előtérbe, mellőzvén a korszak agresszivitásának bemutatását. Gondoljunk csak oly örökérvényű alapvetésekre mint a Grim Fandango, avagy a Disc World Noir. Jó, jó — néhány szakember ugyan Max Payne-t is kikiáltotta Hamisítatlan Film Noir Hősnek, mer'ugye fekete ballonja van, meg aztán nem átall single alapon felvenni a harcot New York gonoszai ellen. Egy már gőzerővel készülő darab révén azonban, hamarosan sanszunk lehet belevetni magunkat a milió kronológiai szempontok szerint is értendő kellős közepébe, s tenni azt igen izgalmas módon: jófiúk helyett rosszfiúk leszünk. Maffiózók. S hogy mennyire rossz egy maffiózó? Nos, az előzetes screenshotok s információk szerint, rossznak lenni soha nem ígérkezett ilyen jónak.

### Világ

Nem csalás, nem ámítás, s még csak nem is nyomdahiba — a Mafia — La Cosa Nostra csupán egy „f" betűvel használja a „maffia" szót, melyet pedig mind az angol, mind a magyar nyelv szabályai szerint két „f"-el kéne írni. Hm. Legjobb lesz felülemelkedni, s szemrevételezni a darab történeti alappilléreit. Szóval, vannak ezek a Salierik, a Mafia által ábrázolt világmodell egyik jelentősebb Családja. Mert ugye, a maffia alapvető komponensei itt is a Családok. A kezdetekkor így afféle kifutófiúként ténykedünk, úgynevezett szolgálatok/szívességek sokaságát téve meg a Salieri Család képviselőinek, mely révén sanszunk lehet respektet, valamint ismertséget szerezni magunknak. Már be is ugorhat egy másik játék vidám kétsorosa: „Remember! Respect is everything." Azaz: „Emlékezz! A tisztelet minden!" Okos vagy, Gézuka! Grand Theft Auto 2, 1999. Az áttételes párhuzam tovább folytatódik, lévén a Mafia során számtalanszor kerülünk majd — természetesen abszolút korhű, s állítólagos nagyfokú részletesség jegyében modellezett — gépjárművek volánjai mögé. Ennek okai: autóban ülve hatékonyabb módon közelíthetjük meg elsődleges célpontjainkat, valamint a Mafia áldásos módon nem rest igazodni a ma korszerűnek mondható irányvonalakhoz. Azaz, egyszerre több játéktípust is tartalmaz, á lá Project Eden, á lá Sacrifice. Pontosítás: a Mafia alapvető jellege egyértelmű akció jegyeket sejtet, ám a műben ábrázolt világmodell révén a darabnak jó esélyei vannak jelentős mértékben kitolni a műfaj határvonalait. Tessék csak szemrevételezni a mellékelt sreenshotokat. Mint látható, a Mafia egy, a káprázatos részletesség s kidolgozottság jegyében modellezett várost kínál játékra, melyben egyrészt minden benne van, melyet egy Midtwown Madness féle játéktól elvárhatunk. Értsd: működő közlekedés, valamint az abból részt vállaló intelligens, a KRESZ szabályait ismerő s zömmel — copyright by Aigner Szilárd — betartó közlekedők. Ezzel még nincs vége, lévén a készülő mű által szimulált, mintegy 16 négyzetkilométert felölő, bejárható játéktér nem csupán az épületek s autóutak külső kidolgozottságának bemutatásában jeleskedik — bárhová, bármikor bemehetünk, szemrevételezendő az általunk választott épület bentlakóit, valamint a belső építészek munkáját. Ez az a pont, ahol szinte már elfogja az embert a gyanakvás: „Hö? Szóval bárhol kiszállok a szekérből, bármely épület kész vendégül látni virtuális valómat, s nem állja többé utam kérlelhetetlen, felfestett ajtótextúra? Ezt magyarázod nekem? Biztos vagy benne, hogy ezt magyarázod nekem?" Nos, a mű által modellezett szobák, belső terek sreenshotok révén bemutatott változatai valóban minőségi megvalósítást sejtetnek, ám hogy a darabban fellelhető épületek közül valóban bejárható s felfedezhető lesz mindegyik, arra csak az autentikus ateista-reakció adható le. De most nem mondom. Amit már most tudni lehet: a várost, valamint a belső tereket külön kezeli a mű, így az utcáról térvén be valamely épületbe, némi töltögetés várható. Ha azonban minden ház, hotel, bár kidolgozottsága hasonló lesz a sreenshotokon bemutatott belső terek részletességéhez, úgy ezt aligha fogja bánni egy maffiózó. Érdemes még szót ejteni a közlekedés egyéb lehetőségeiről is — alternatíváink ugyanis nem merülnek ki a kerék, avagy láb alapú helyváltoztatás örömeiben. Ez idő szerint már létezik vonat,













villamos, valamint két busz járat is a műben. Ezeket gyűtőnéven tömegközlekedési eszközöknek hívjuk, s minden komponensük használható lesz a játékos által. Felvetődik persze a kérdés, vajon mennyi lelkiismeret furdalást érezne a Grand Theft Auto veterán, ha a bevett metódus szerint kirángatna valakit az autójából — ám, hogy a Mafiában adott lesz-e ennek lehetősége, még nem lehet tudni. Ha én lennék a „prodzsektlíder", nem hagynám ki. Reménykedjünk együtt. Az autózást illetően egyébként örömmel konstatálhatjuk, hogy a fejlesztőcsapat külön alegységet hozott létre a gépjárművek fizikai modellezését, menettulajdonságait megalkotandó. A Nagytudású Jólértesültek továbbá tudni vélik, hogy a Salieri Keresztapa komoly érdekeltséget élvez a kor autóverseny-bizniszében — így annak valószínűsége, hogy a Mafia során testközeli tapasztalásokat szerezhetünk a versenypályán is, szintén nem egyenlő a nullával. A készülő Mafiában ez idő szerint fellelhető, vezethető járgányok száma túlmutat a hatvanon, ám a konceptisták mindmáig pakolgatják a kor kihagyhatatlannak vélelmezett modelljeit a — puff neki — modellezők asztalára.

## Játékmenet

Főhősünket, kinek nevét illetően már annyi változat látott napvilágot hogy nem óhajtok állást foglalni az ügyben, 3rd person kivitelben láttatja a mű. Érintőlegesen már említettük az objektívákat, most elmélyedünk bennük: szinkronban a Driver, valamint a Grand Theft Auto sorozatokkal, itt is célzatos kis nyilak jelzik majd, merre s hová szólít minket aktuálisan felvállalt feladatunk. Tudni kell, hogy ezen küldetések java része időlimittel bír, így munkavégzés közben a legtöbb esetben nem lesz módunk a környezet kidolgozottságában gyönyörködni. Ám, míg a Driver, avagy Grand Theft Auto epizódjainak missziói azért nem igazán voltak hajlandóak túlmutatni a „menj ide, vedd fel, vidd oda, rázd le, tűnj el" szsisztéma mélységein, a Mafia kidolgozott belső terei nem véletlenül kerülnek ábrázolásra. Magyarázat: a városban bonyolódik a közlekedés, — ha ez meglepő lenne — az autós üldözések, s persze a DBS is. Ezzel szemben, az épületekben bonyolódó akciók révén kidolgozott cselekményszálakra számíthatunk, melyek gyakorlatilag egyet jelentenek a Mafia történeti felhozatalával. Túl a játék által ábrázolt miliő erőteljes világmodelljén s prezentációján, éppen ez teheti majd kiemelkedővé a készülő művet: előreláthatólag egyszerre kapunk az ihlető klasszikusok felhozatalán is túlmutató részletességet bejárható játéktér szintjén, míg a mű gerincét fordulatokban bővelkedő történeti szálak alkotják. Kiindulópontnak nem túl rossz. A kész mű egyébiránt húsz, egyenként is hosszas játékot ígérő missziót számlál, melyek közül egyet-kettőt meg is szellőztettek a mű kiagyalói. Az egyikben például a polgármester reggelre ütemezett beszédét vagyunk hivatottak megakadályozni. Ennek végleges módozatát egy maffiózó alapvető eszközeit ismervén már előre sejteni lehet, ám a misszió felépítése egész ügyes megvalósítást takar. Első körben ki kell derítenünk, merre is tartózkodik a polgármester akciónk megkezdésekor. Kideríthetjük, hogy a yachtján. Így nincs más hátra mint lefigyelni a kikötőbe, majd megkeresni a célpont hajóját. Ballonkabátos minőségünkben persze aligha engednének fel minket a fedélzetre, a Max Payne-féle beköszönés azért pedig meredek lenne némileg — így következő lépés gyanánt egy, a yachton szolgálatot teljesítő tengerész láb-alól-való eltevése jön, hogy aztán átvállalhassuk az elem jóképű uniformisát. Így már bejuthatunk a hajóra, hogy ott covert operation alapon felkutassuk, majd elhallgattassuk a polgármester urat. A missziók így számos, gondolkodást s kombinálást igénylő alfeladatokból állanak, melyek teljesítése révén képesek lehetünk megfelelni az elvárásoknak.




## Multiplatform

A kiadó Mafiába vetett bizalmát mi sem példázza jobban, minthogy a kor létező összes vezető játékplatformjára kifejlesztetik azt az alkotókkal. Így a már hamarosan esedékes PC verziót követően már jön is a PS2 változat, sőt a Microsoft ez idő szerint is tárgyal az X-Box verzió elkészítésének feltételeiről. Már a vezető konzolplatformok ily fokú érdeklődése sem hagyhat sok kétséget affelől, hogy ezt érezni kell. Várjuk szeretettel, Columbo ballonban, szivarral.

*by GyZ*

***web:*** *www.mafia-game.com*
***fejlesztő:*** *Illusion Softworks*
***kiadó:*** *Take 2 Interactive*
***megjelenés:*** *2002.01.*

# SEA DOGS 2

## az alga szaga

A tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetéseként köszönthettük az orosz műhelyekben keletkezett Sea Dogsot, mely az őskori Pirates! ihletette klónok között a legsikerültebb darabbá lett. Az ihlető sajátosságaihoz hasonló karrier mód, RPG szerű karakterfejlesztés, valamint igen kellemes grafikus megvalósítás jellemezték a programot. A játékot, mely alapvető jellege ellenére sem tartalmazta a többjátékos üzemmód lehetőségét. A Sea Dogs rajongóbázisa persze kívánta, sőt a későbbiek során egyenesen követelte a ezt a megoldást egy kiegészítő CD, avagy egy jókora patch formájában — ám ráadás korongok, avagy javítócsomagok piacra dobása helyett az eredeti alkotók bejelentették a Sea Dogs 2 munlálatainak megkezdését. Fontos tudni, hogy a Sea Dogs hiába is számított egészen szép, egészen elegáns programnak a kor piacán, a vele szemben felállított eladási elvárásoknak mégsem volt képes megfelelni. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy ezen körülmény felelősei között dobogós helyezésnek örvend a multiplayer támogatottság mellőzése — így a Bethesda áldásos módon hajlandónak tűnt újabb esélyt adni az Akelának. S lőn: a folytatás természetesen tartalmazza majd az első epizódból kimaradt többjátékos támogatást, míg az alkotók szerint immár 65-70%-os projekt elkészültsége révén, egy átfogóbb szemle megejtése kifejezetten időszerű. Lássuk akkor, mi a tényálladék.

### Alapok

„Járt utat a járatlanért el ne hagyd!" — rebeghették maguk elé az első Sea Dogs-ot elkövető Akela programozói, mikor Sid Meier klasszikus ötletei nyomán életre hívták a virtuál-tengereket. Egy már létező koncepciót fűszerezni új, s lehetőség szerint kellemes ízekkel azonban aligha válhat a lefektetett irányvonalak kárára. Ilyen új íz volt a Sea Dogs kvázi-kaland elemekkel fűszerezett játékmenete is, melyet a folytatásban az alkotók igyekeztek továbbfejleszteni. Egyfelől, adott lesz egy, a klasszikus kalandjátékok sajátosságaira emlékeztető, puzzle alapú adventure-szál. Azaz, addig esélyünk nem lesz bejutni az olasz kormányzóhoz, míg el nem nyerjük annak bizalmát tucatnyi mellékfeladat teljesítésével. Itt jön a másik, érdekesebb hozadék: ezeknek a kalandoknak a meglétéért s jellegéért ugyanis egy merőben új rutin felelős, mely szerepe szerint véletlenszerű küldetéseket generál, növelvén ezzel a darab szavatosságát. A történet egyébként nem mutat direkt párhuzamot az eredeti epizód cselekményszálával — olyannyira nem, hogy ezúttal a 17-edik század ifjoncaként óhajtjuk majd megalapozni valamikori, tiszteletremeltó tengeri medve létünket. Avagy, ízlés szerint válhatunk a tengerek rémévé is — csak rajtunk áll. Karakterünk ezen jellemzőit szimulálandó, szó van fejlesztett RPG elemekről is, melyek között kiemelt jelentő-ségnek örvend majd alapvető reputációnk. Ezen keresztül kísérhetjük figyelemmel karakterünk tengereken, különböző társadalmakban értelmezett megítélését, míg az előzetes információk szerint ennek megítélése minden eddiginél finomabb lesz. Cselekedeteink így csípőből hatást gyakorolnak hírnevünkre valamint a világmodellre is. S noha első olvasatra mindez nem hangzik többnek, mint amennyi alapvetően elvárható a reputációtól, annak állítólagos, sosem tapasztalt következetessége s érzékenysége látatlanban is komoly figyelmet érdemel. Mindezzel nincs vége még: már az első Sea Dogsban is meglehetősen sok fejleszthető tulajdonság jegyében pátyolgathattuk karakterünket, ám az ígéretek szerint számos új képzettség is helyet kap a második részben. Ehhez dukál még az új harcrendszer, melyről sajna mindeddig nem sokat tudni — annyival kell beérnünk, hogy a régi modellt szinte az alapjaitól készítik újra a fejlesztők. Ismervén a Sea Dogs alapvetően igen kellemes harcrendszerét, mindenképp érdekes kérdés, mire is óhajtanak beviríteni a kész mű megjelenésekor. Ami, jelezzük: 2002 első negyedévében várható.







### A Világ

Némi Guybrush Threepwood örökség címén, a Sea Dogs 2 a Karib-Szigetek körzetébe szólít minket irányított víz-s torok szelésre, s teszi ezt korlátlan a szabadságfok jegyében. Az egyjátékos mód egyszeri, esetleg többszöri teljesítése után persze a többjátékos üzemmód nyüstölése garantálhatja majd a készülő mű örökérvényű szavatosságát. S noha az Akela első ízben tesz kísérletet átgondolt alapokon nyugvó, jól játszható multiplayer modell megalkotására, annak szemrevételezésére irányuló vágyakozási kvóciensünk száma az idő múlásával egyenes arányban hatványozódik.

*by GyZ*

**web:** www.akella.com/seadogs2
**fejlesztő:** Akella
**kiadó:** Bethesda Sofworks
**megjelenés:** 2002. 02.

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.

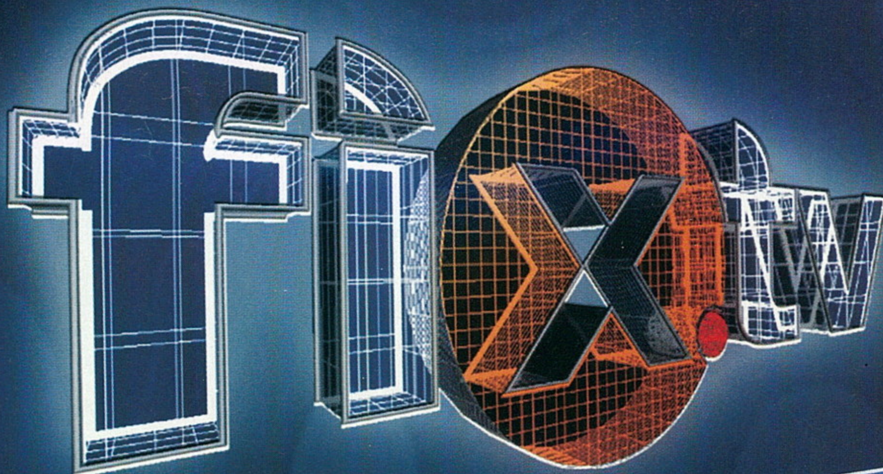
## Műsorainkról:

**Netburger**: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

**Boxer**: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.

## Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.




http://www.kaloz.tv

http://www.fix.tv
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live" menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HÓNAP JÁTÉKA
2002. JANUÁR



GOTHIC

# GOTHIC

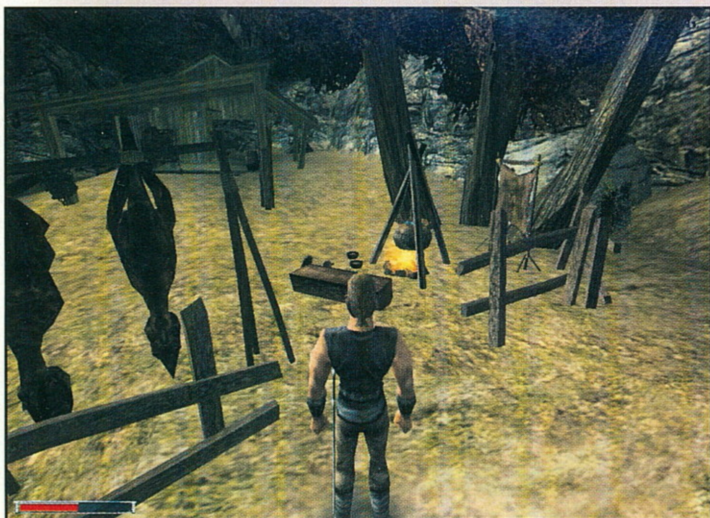
## KupolakalandoK

A Német illetőségű Piranha Bytes bemutatkozó műuve Gothic címen érkezik. Amit a programról tudni lehetett: készítői szerepjátéknak, sőt, mint rendesen: jó szerepjátéknak szánták. Ugyanakkor ígérték, viszonylagos kis létszámuk ellenére is — a Gothic team mindössze 16 lelket számlál — olyan megoldásokat mutatnak majd fel a kész művön keresztül, melyek a kor piacán is minőségi, hosszas játékélményt nyújtanak az érdeklődőknek. S amit a programról ez idő szerint tudni lehet:

### Bárd – Pofázz!

Volt egy ilyen — király. Ki bölcs s erős uralkodóhoz méltóan békét, szeretet, s szabad választásokat hozott népe számára. A nép boldog vala, pedig tudta ő azt: hiába is a szabad választások kiváltsága, hiába is az általános jólét — míg a több dekád óta rohamozó barbár törzsek el nem tűnnek e föld színéről, valójában törékeny, s időleges e vidék békéje. S a király hatalma is, persze. Nem véletlen ám, hogy a nagy király uralkodásától számított napokról beszélünk — ez a király ugyanis az a király, ki stratégiai felkészültsége, s vasmarkai révén sikerrel zúzza porrá a birodalmára törő seregeket, s azok hátországait is. Így megy ez évtizedeken át, míg egy napon a messzi északról útjukra nem indulnak az első ork seregek. Majd újabbak, s újabbak. A redves csürhe valóságos inváziót indít a vidék lakóinak kárára — lépteik nyomán asszonyok, gyermekek s férfiak hullanak, egész impresszív számban. S lőn: a nagy király hamarosan tudomást is szerez az invázióról — ekkorra az ork seregek már-már beérik a birodalom határvonalait. Napokon belül megkezdődik a történelem legvéresebb háborúja az uralkodó harcedzett katonái s az újabb területekre éhező orkok között, mígnem a királynak konstatálnia kell: hiába is a haderő jelentős részének azonnali mozgósítása, az invázió nemhogy alábbhagyna, ehelyett még több, s még mérgesebb orkok jönnek, amúgy csőstül. S ami még ennél is aggasztóbb: az elhullt humán egységeknek bizony itt is megvan az a rossz szokása, hogy elhalálozást követően nem áll módjukban visszaszállítmányozni a birodalom által rájuk bízott javakat — kard, íj, pajzsok, vaskesztyű — a hátorszába.







▲ - Ne hallgass másra, jövevény! EBBEN van a nagy büdös Igazság, nem másban! ...ssssz... slukkot...?

A király s közvetlen bizalmasai így csakhamar felismerik, azonnal meg kell többszörözni a fémkitermelés, valamint a fegyverkovácsolás ütemét. (Kotnyélszeksön: ez ugyan szép, de kinek adják majd azt a rengeteg fegyvert?) Az uralkodó elhatározásának komolyságához aligha férhet kétség, míg eszközei annak megvalósítására — nem ismernek határokat. Megóvandó a fémbányákat az ork csürhéktől, a király mágusai uralkodói parancsra hatalmas energiakupolát kasztolnak a bányavidék felé. Belépés szabad, kilépés sansztalan. Még pontosabban: élő szöveteszerkezettel is rendelkező őőő....dolgok/entitások előtt válik aktívvá a védőkupola, élettelen tárgyaknak — így sejthetően a bányákból kinyert erőforrásoknak is — szabad az út. Mint az az intróból is világossá válik, a védőkupola sajnálatos módon másképpen „sül el", semmint alkotói szerették volna — ám az ezért felelős mágusoknak a krónikások szerint rengeteg idejük marad gondolkodni mindezen. Aktivitás tekintetében egyébként áramütésszerű élményanyagra számíthatunk: teljesen világos, hogy az egyszeri RPG rajongó egy save után nekisprintel a Kupolának — próba, hátha!

Röviddel a Kupola életre hívását követően, a környező bányavidékek bányászai s a kényszerű Kupola-lakók jól szervezett táborokba tömörülnek. Az évek során három nagyobb góc is — ezt nézd! — létrejövődik: az Új Tábor, a Régi Tábor, és a Mocsár Tábor. Azaz: Old Camp, New Camp, illetve Swamp Camp. Játékosi minőségünkben balról érkezünk, két morózus fickó által cibálván egy gunyoros fazon elé. Karakterünk valamiféle bűnt követett el, jóllehet annak természetére nem derül fény a játék során. Éppen megállapított büntetésünk hosszát s mibenlétét közölné velünk a süveges ember, mikor szerencsénkre (?) újabb ember érkezik, ezúttal jobbról. Azt mondja, megúszhatjuk a halálbüntetést — jó hecc —, ha hajlandóak vagyunk átadni ezt a levelet a Tűzmágusok vezetőjének. Szó szót követ, majd karakterünk rááll az alkura — pillanatokon belül behajítják őt a Kupola alá, hogy a közelben lézengő Old Camp pár





▲ -nemnemnemnemnemnemnemnemnemnemnemnem
-dededededededededededededededede

rezidense felavatásképpen pofán üthesse őt with ököl — adásszünet, majd mi vagyunk. Immár, mint a Kupola foglya. Hogy van-e innen kiút? Biztosan — én pl. ásnék. De azt nem lehet☹

## Bárd – Igyál!

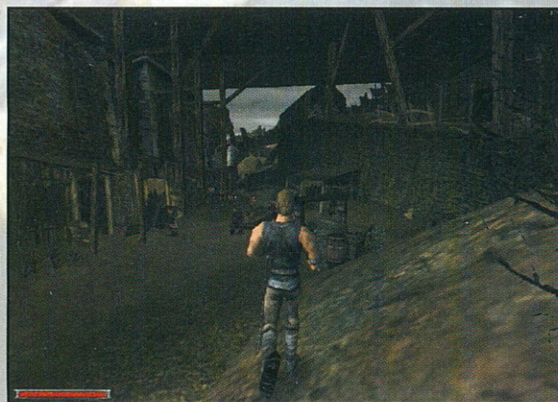
A Gothic szóló alapú CRPG — azaz Kupolakalandjaink során csupán egyetlen karakter viselt dolgaiért, s jellemzőiért leszünk felelősek. Nézzük az egészet az alapoktól: a játék 3rd Person kivitelben láttatja hősünket, s a környező világot, ám érdekes módon nem a megszokott formában teszi ezt. Aki ismeri a Project Edent, megfigyelhette az opciók közül belátás s igény szerint használható, úgynevezett Flybox alapú kamerát. A Gothic már alapból is ehhez hasonlatos kamerabeállításra hagyatkozik, mely első pillantásra olyan hatást kelt, mintha bélyeget nyaltunk volna — én nem csináltam ilyet, haggyá'má': az LSD-t évtizedek múltán is kimutatják a hajadból, tudtad? Az első pár lépés megtételét követően ráhangolódik az ember ezen első blikkre szokatlan kamerakonfigurációra, majd rövid időn belül megoldhatatlannak tűnő logikai rébusz elé állítja a darab, miszerint: hogyan is kéne leereszkedni egy létrán? A Gothic irányítása kezdetben rendkívül kiforratlannak tűnhet, míg csak fel nem ismerjük, illetve el nem fogadjuk annak szabályzó elveit. Onnantól fogva már pofonegyszerű, sőt mi több: rugalmas. Tekintettel arra, hogy a játék mindennemű tutorialt nélkülöz, felvázoljuk az alapokat. Nos: bal Ctrl. És még egyszer: bal Ctrl. Ez a billentyű az akciógomb, mely mindennemű interakció első számú felelőse. A játékos folyamatos nyomva tartása révén szignózza, hogy ő most interaktolni szeretne — majd az iránygombok segedelmével deklarálja, mely irányban is tenné ezt. Maradjunk a létrás példánál: a létra közelébe érve megfigyelhetjük, hogy az világosabb színt ölt — kvázi kijelölődik — míg neve is megjelenik a játékvilágban. Most tessék ránehezedni a bal controllra, majd a billentyű nyomva tartása közben a létra irányába mutatni, via iránygombok. S lőn: a bácsi megkapaszkodik a létra első fokaiban. Dejó: akkor már lehet is menni lefelé, „le" iránygomb. Hősünk annak rendje s módja szerint elengedi a létrát, s alázuhan — konklúzió: mászás közben is jeleznünk kell, hogy folyamatos interakcióban óhajtunk leledzeni. Úgyhogy tessék lenyomva tartani a bal Ctrlt. Az ügymenet tárgyak felvételénél is hasonlóképpen alakul: megpillantunk egy csákányt, bal ctrl plusz előre segítségével felvesszük. Kérdés hogyan is vehetjük kezünkbe azt, kezdeti dorgáló eszköz gyanánt. Tárgylistánkhoz egy TAB-on keresztül férhetünk hozzá, mely tárgylista kategóriákra bontva tartalmazza személyes tartozékainkat. Ezek: fegyverek, ereklyék, élelem, feljegyzések, valamint egyebek. Az imént felvett csákány fegyverként szerepel inventorynkban — hogy aktívvá tegyük, először is mozgassuk rá a kijelölést, majd nyomjunk „bal ctrlt plusz előrét." A kijelölés kékké változik, sőt hősünk is a hátára — véletlenül sem a hátába — csapja a csákányt. Innentől fogva Space megnyomásával kezünkbe is vehetjük, s 0-adik szintű kalandozóként, lóbálhatunk vele bele a világba. Fontos tudni, hogy kivont csákánnyal/karddal/íjjal, s egyáltalán: fegyverrel nem áll módunkban interaktolni, sőt a játékvilág tárgyai sem közlik velünk neveiket. Interakció szintjén kiemelt jelentőségnek örvend még a barter alapú kereskedelem, illetve ládikók, dobozok kifosztása, noha sok gondunk utóbbi bonyolítását illetően nem adódhat — előbbit lásd később. Csak tartsuk szem előtt: folyamatos bal Ctrl + iránygombok. Ennyi, s nem több.

## Alapkoncepció

A Gothic legüdvözlendőbb, s legkiemelkedőbb sajátossága az általa ábrázolt világ részletességé-



ben rejlik. A híres/hírhedt 3rd Person darabok játékvilágainak aprólékosságát szembekacagó modell ez, melyben mindenkinek, s mindennek helye, s szerepe van. A világ felépítése technikai szempontok szerint is elég meredek — legutóbb a Drakan során láthattunk hatalmas méretű területeket, melyek tárolására a program egyazon időben volt képes. Jelen elmélkedésünk tárgya meglepően erőteljes módon teljesít e téren — a játékvilág alapvetően három szakaszra oszlik: van a vadon, vannak a dungeonök, s vannak a Táborok. Ezek összességét — azaz, a Kupola által fedett komplett területet — nevezzük Kolóniának. Mind a vadon, a dungeonök, mind a Táborok kidolgozottsága láttán esélyünk lehet perceken át tartó, erőteljes bólogatásba fogni, — copyright by Adam — lévén az, amit a Gothic ezen szempontok szerint felmutat, a jövő CRPG kultúrájának lehetséges irányvonalait vetíti úgymond: előre. A felhozatal arculatát megízlelendő, javallom, mindenki vételezze szemre a mellékelt screenshotokat — majd tekintsük át, mik is jelentik a Gothic alapvető mozgatórugóit. Nos. Hát kérem: hierarchia. Minden egyes Tábor rendelkezik társadalmi berendezkedettséggel. Így az Old Camp az eredeti megállapodás s ütemterv szerint szállítja a királynak a fémet, míg működtetéséért egy Külső, egy Belső, s egy Legbelsőbb Kör felel. A Külső Kör legnagyobb számnak örvendő komponensei a Diggerek, azaz az Ásók. Őket felügyelik az Árnyak — Shadow-k, majd jön a Belső Kör. Őrök, Templomosok, sőt Mágusok. A legszélesebb társadalmi réteg azonban minden Tábor esetén a civil lakosság. Ne tessék arctalan, hömpölygő műmasszára számítani civil lakosság gyanánt — minden emberkének örömei, bánatai, gondolatai vannak, melyeket szívesen meg is osztanak velünk. Itt körvonalazódik a Gothic tematika alapköve: ahhoz, hogy egy táborban respektet, s megbecsülést szerezhessünk magunknak, ajánlásokra lesz szükségünk. Gyakorlatilag így jutunk questekhez is, triviál-példa: a szakács elmondja, mekkora nagyjó receptet is talált ki: húsbogárlötyi! Csak az van, hogy a prototípushoz kéne neki 3 darab húsbogár, s 5 pokolgomba. S lőn: ha leszállítjuk neki a kért komponenseket, úgy a szakács hajlandó lesz szót emelni értünk. Kellő ajánlás tükrében kedvező elbírálásban részesülhetünk a helyi hatalmasoknál, akik ily módon áldásukat adhatják majd arra, hogy egyáltalán csatlakozzunk az aktuális Táborhoz. Majd a Belsőbb Körökhöz is, kiszélesítendő lehetőségeinket a cselekvésre. A Gothic végső célja sejthetően a Kupola alól való kitörés, ám hogy tevékeny részt vállalunk-e majd az ork hadak elsöpréséből a későbbiek során, ezúttal titok marad. Érdemes egyébként az összes Tábort bevizsgálni, mielőtt csatlakozásra szánnánk el magunkat — a Mocsár Tábor Gurukra s Szerzetesekre koncentráló társadalmi berendezkedettsége pölö, szinte már ötletszerű: reggeltől estig Swamp Weedet — Mocsárfüvet — aratnak, majd a növény égéstermékeként felszabaduló pszichedelikus hatóanyagot vízipipa, avagy kézirakéta által szervezetükbe juttatván, széttárt karokkal repülnek bele a vélt transzcendesbe. A Guruk természetesen Kivételezettek: ők azok, akiknek a cucc hatására vízióik támadnak az Alvóról, — ezen Divinikus Lény Feltétlen s Odaadó Imádata s Tisztelete jelenti a Mocsár Tábor alapvető szabályzó elvét — ki a Tábor hívei szerint, egy napon felébred. Felébred, s kiszabadítja őket a Kupola fogságából. Szóval, a Gothic világfelhozatala rettenetesen forró. Aprólékos, következetes, életszerű. Mit is értünk ezalatt? Nos, ehhez elég csupán tenni egy kört vala-



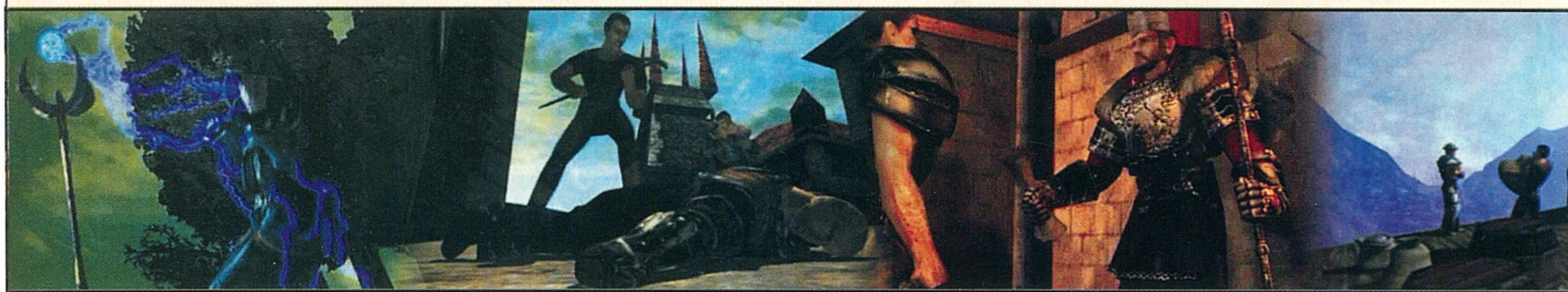


▲ *Havi Nemsok: "A Kupola Foglya Sápadt Holdfénynél"*

Lévén, a Gothic — hasonlóan a ma piacán fellelhető játékok 99%-ához — DirectX-et követel, s vár el, természetesen alap a csillagos égig feltolható felbontás. A grafikus motor áldásos módon kifejezetten hálás, ha GeForce csipszettel szerelt videókártyát lel a futtatására buzdított vasban — belátható távolságok tekintetében, teszem fel: kifejezetten élményszerűen teljesít. Magaslatokról, dombtetőkről szemlélvén az elterülő tájat, kilométerekre csekkolhatjuk be az előttünk leledző vidéket, ami elég jó. Nem mehetünk el szó nélkül a napszakok megvalósítása mellett sem: valós időben, ciklikusan változó reggeli verőfény, sápadt délután, karmazsinvörös alkonyat, majd később Blair Witch-i éjszaka — hogy ez milyen, ahhoz részt kell venni benne —, szóval minden napszakhoz más-más érzelemvilág dukál. Bejövés. Megjegyzés: előfordulhat, hogy feladatunk a vadonba szólítana minket, ám éppen Blair Witch-i éjszaka ül a tájon, s a Táborokon. Na most tudni kell, hogy efféle körülmények között a Táborok default Kétes Arc felhozatalai is hajlamosak fokozott számban mutatkozni, ám a vadon éjszakai ragadozóit aztán tényleg nem árt a lehető legkomolyabban venni. Ilyenkor két megoldás van: 1. vagy keresünk egy ágyat, s lóbőrt húzunk az általunk megjelölt napszakig, avagy 2. save game, majd Éjszakai Vadászatra indulunk, irányított XP szerzés célzatából kifolyólag. Előbbiről még ennyit: szunya után elveszejtett HP pontjainkat visszanyerjük — jééé, micsoda ötlet, a német fickók nem felejtették el, hogy játékot, nem pedig frusztrációscsomagot készítenek —, utóbbihoz pedig kívánok jó szelet, és nyomokat. Apropó, nyomok: a modellek nem hagynak nyomokat, -1%. Egyébként szerényebb konfigokon is vígan elfut a darab, a horizonttávolság 20%-tól 300%-ig tologatható, míg videokártyánk képességeinek detektálása után, a játék a legmegfelelőbbnek vélelmezett részletesség jegyében fogant textúrákat hívja meg. Érteni te?



▲ *-Mmmmmm. "tej, vaj, kenyér, tojás". Hol találtad ezt?!*



Torsten Dinkhellerrel, a Gothic vizuális kivitelezésében jelentékeny részt vállalt 3D grafikussal beszélgetünk.
— Mi volt a legfőbb szereped a fejlesztés során?
— A tájmodell, valamint a játékvilág textúraszerkezeteinek megalkotását végeztem — tekintettel a Gothic meglehetősen nagy bejárható területeire, főbb tevékenységi köröm ebben merült ki. Azért ne higgyétek, hogy sokat unatkoztam. — felnevet.
— A mágiarendszer megalkotásában is szereped volt — tekintettel arra, hogy a játékos csak a későbbiek során juthat mágikus képességek birtokába, mondhatnál arról pár szót.
— A Gothic mágiarendszere két főbb csoportra oszlik: tűz-, valamint víz alapú mágiára. A sor egy harmadik Iskolával is kiegészül, mely azonban természetét tekintve csupán közvetett rokonságot mutat a varázslás tudományával, ez a pszionika. Mint rendesen, itt is elme alapú beavatkozásokra használatos.
— Részleteznéd?
— Készséggel. Jellemző módon a mágia két főbb csoportja révén férhetőek hozzá offenzív, defenzív jellegű spellek, míg a pszionika sokkal inkább manipulatív szerephez jut a játék során.
— Ááá, szóval egy Dominate szerű trait a kereskedő nyakába, s máris diszkont áron kínálja portékáit?
Torsten sejtelmes mosolyt produkál, majd közli: — Ha tehetségtelen pszionicista vagy, úgy feltétlenül!
— Hogyan, miként lehet valakiből Tűzmágus, Vízmágus, avagy pszionicista?
— A Tűzmágusok az Old Campben tevékenykednek — míg a Vízmágusok a New Camp falai között székelnek. Pszionikus képességek tekintetében pedig érdemes lehet konzultációkat folytatni a Mocsár Tábor Gurujaival.
— Legfőbb célkitűzésetek volt, hogy könnyen kezdhető, valamint könnyen játszható RPG-t alkossatok. Mellőztétek a műfaj révén már megszokott, temérdek statisztikát, míg az implementált tulajdonságok, képzettségek fokát az előzetes infók szerint vizuális szempontok szerint IS szimuláljátok. Milyen irányvonalakat jelentett mindez a fejlesztés során, s mi lett a végeredményből?
— Alapvetően egyszerű modellről van szó, mely reményeink szerint nem feltétlenül teszi szükségessé a tulajdonságok folyamatos szemmel tartását. Az ok: a tulajdonságok már önmagukban is szemmel láthatóak. Példa: tekintettel a Gothic RPG mivoltára, természetesen nem hagyhattuk ki a klasszikus tolvajképességeket, mint pl: zárnyitás, lopakodás. Utóbbi képesség révén semmi akadálya nem lehet szükség esetén backstabelni valakit — ám ehhez rendelkezned kell a lopakodás képzettséggel. Míg lopakodni nem tudsz — backstabelni sem fogsz. Ha azonban elsajátítod a hátulról történő támadás fortélyait, úgy már csupán saját ügyességedre van bízva a dolog — karaktered vizuális szempontok szerint is képes lesz lopakodni, megteremtvén ezáltal a szükséges körülményeket. Másik példa: nulladik szintű kalandozóként örülhetsz, ha egyetlen figurát be tudsz mutatni a kardoddal — ám megszerzett tapasztalati pontjaid révén, egyre gyakorlottabb, járatosabb lehetsz a kardforgatás művészetében. S ezt, a feltüntetett statisztikákon túl vizuális szinten is érzékeltetjük. Mind több s több vágást, szúrást sajátíthatsz el, sőt kellő gyakorlottság után lehetőséged lesz ezeket összefűzni — a Gothic harcrendszere előtt így a tulajdonságokból származó combo-szisztéma is ismert. Hasonlóan a fightrendszerhez, a karakter által ismert mágikus tanokat is hasonló szabályzó elvek s vizuális megvalósítás jellemzik.
— Erről lehetne bővebbet...?
— Természetesen. De nem mondok bővebbet — itt az ideje, hogy te is elkezdj játszani, s magad járj a dolog végére, nem gondolod?
Herr Torsten végszavánál jobbat mi sem mondhatunk — kalandra fel, férfiembernek való mulatság, valóban!

melyik Táborban, avagy a vadonban. Az egyik ember a tónál mosdik, a másik kettő tökrészegen taszigálja egymást, a vadon farkasai vígan lakmároznak egy általuk levadászott moleraten, avagy nappali pihenőjüket töltik. Egyszóval: minden és mindenki él.

## A Karakter

A karakter-szisztéma olyannyira egyszerű s könnyen átlátható, hogy átfogó ismertetése helyett a fejlesztés módozatait tárgyaljuk, lévén az nem feltétlenül egyértelmű. Nos: szintlépésenként bizonyos számú skillpont üti markunkat, melyeket sejthetően



▲ *Itt nem én nyerek*

karakterünk alaptulajdonságainak — erő s ügyesség — javára fordíthatunk. Ám hogy így tehessünk, ahhoz szükségünk lesz egy Mester útmutatásaira. Példa: van 5 skillpointunk, s szeretnénk erősebbek lenni. No problemo: tessék becélozni Diego komát — ő az, aki szívesen héderezik az Old Camp Kastélyának bejárata előtti kis sátorokban — aki az 5 skillpoint fejében táposabb legényt farag belőlünk. Tudni kell, hogy a Gothic 4 karakterosztályt ismer, ezek: mágus, pszionicista, harcos, bérgyilkos. Mindezen kasztok csupán a Táborokhoz való csatalakozást követően nyílnak meg előttünk, s mint rendesen: minden kaszthoz más játékstíl s más játékmenet is dukál. Már csak ennél fogva is magas újrajátszási kvóciens.

## Barter

Ha valakivel lehetőségünk van csereberélni, úgy az a vele való konzultációból derül majd ki — ekkor jelentkezik be a Gothic legbonyolultabb kezelőfelülete, így aki itt elboldogul, az a Gothic birodalmában bárhol elboldogul. Ezért tekintjük át át. Nos, valójában nem nagy ördöngősség: Ctrl+ iránygombok segítségével a középrészen található „Ajánlat" mezőbe terelgetjük a nekünk kedves portékákat üzletfelünk tárgylistájából, eközben legalábbis egyik szemünket az ablak sarkában látható összegen tartva. Itt látható, hogy az általunk választott javak együttesen hány ércnek is feleltethetőek meg. Feladatunk nem más, mint birtokunkban lévő, eladhatónak vélelmezett tárgyaink „Ajánlat" mezőbe való átcsoportosításával kiegyenlíteni az óhajtott javak összértékét. Figyelem: a Táborok kereskedői még össznépi táncmulatságok alkalmával sem hajlamosak nagyvonalús-kodni — már egyetlen ércnyi, nekünk kedvező differencia esetén sem átallnak szájukat húzván elállni a bartertől. Ám jellemző módon, ha nekünk járna vissza egy-két peták, azt minden további nélkül hajlamosak benyelni. Egyetlen, egyszersmind legcélravezetőbb megoldás lehetne: pontosan kiegyenlíteni az összeget. Ez azonban több esetben nem is olyan egyszerű. De nem ám.

## Élmények

Bloodwyn védelmi lóvé szedegetésével múlatja mindennapjait az Old Camp falai között, reklámszövege a következő: „— Kiskölyök, perkájjá' csak, és megvédelek!" Namost nekem eszem ágában sem volt perkálni, közöltem hogy: „— Tudok én magamra



vigyázni, bleee!"
Bloodwyn erre ilyet szól: „- Hmpf. Hát akkó' nagyon vigyázzá' magadra, kiskölyök!" Leszállt az éj — jártamban-keltemben egy Herek nevű egyénbe botlok, aki némileg nehezményezi, hogy az általam be-nem-fizetett védelmi sáp fejében őt, s a többi rezidenst is megvágja a Bloodwyn Brigád. Aztán nekem is ront a kis taplow. Dulakodtunk. Nagy kardokkal dulakodtunk. Sikerült a szemeten három egész szép vágást ejtenem — tiplit vett. Tudván tudva, hogy jobb az ilyen dolgokat a lehető leghamarabb tisztázásra vinni, rohantam utána. Persze pont a Főtéren sikerült beérnem, ahol egy alattomos plekni-nyissz révén a fickó lehanyatlott. S volt itt valami, ami



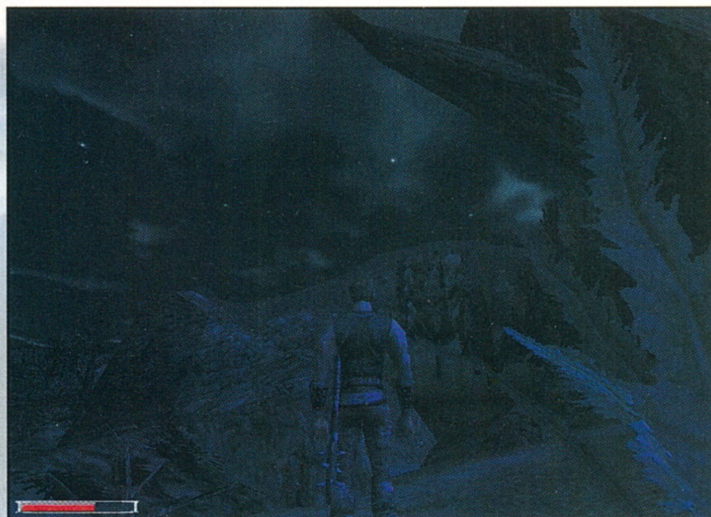


nagyon tetszett: Herek láthatóan nem halt meg, csupán halálán volt — nyöszörgött, meg vonaglott — de úgy látszott, egy healing potiönnel pl. rendbe lehetne kapni. A Tábor szemlélődő tekinteteinek kereszttüzében azért még-iscsak hódolnék a legelemibb RPG fogásnak — kutatnám át az ernyedt testet, magamhoz szólítandó személyes belongingjait. Amúgy kivétel nélkül. Én marha, interakció helyett támadás gombot nyomok a magatehetetlen test fölött, minek hatására karakterem magasba emeli a kardját, s felettébb sokkoló rendezés jegyében, egyszerűen kivégzi az eszméletlen-közeli állapotban leledző Hereket. Nem csak Herekben, bennem is megáll az ütő a jelenet láttán — míg a kivégzés lehető legpontosabb összegzését egy helybéli Shadow teszi meg: „— Ezt akkor sem szabadott volna, idegen!" Majd mindenki hátrébb húzódik tőlem, magamra hagyván a vérbe fagyott tetemmel s a nála lévő, tíz érccel. (A Gothicban az érc az egyetemes fizetőeszköz.) Slusszpoén-szekció: Thorus, a Kastély Kapuőre első adandó alkalommal közli: legjobb, ha már most leteszek arról, hogy valaha is a Kastélyba pakolom szennyes lényiségemet — szenvtelen gyilkosokra nem kíváncsiak. Hmmm. Még jó, hogy mentettem. Másodszor csak egy félholt Hereket hagytam magam mögött. Tanulság: ha érzünk magunkban kellő pucát, hogy már a kezdetekkor szembehelyezkedjünk a Bloodwyn féle kizsákmányolókkal, úgy csak hajrá — de számítsunk rá, hogy döntéseink alapvetően hatnak ki a világ eseményeire. Spoiler: nem Herek lesz az egyetlen, akit Bloodwyn a nyakunkra ereszt. Sok-sok finom XP. Aztán sok-sok finom XP révén eljő a nap, midőn Bloodwyn veséjéből készült pudingot etetünk kutyuskánkkal — így megy ez.

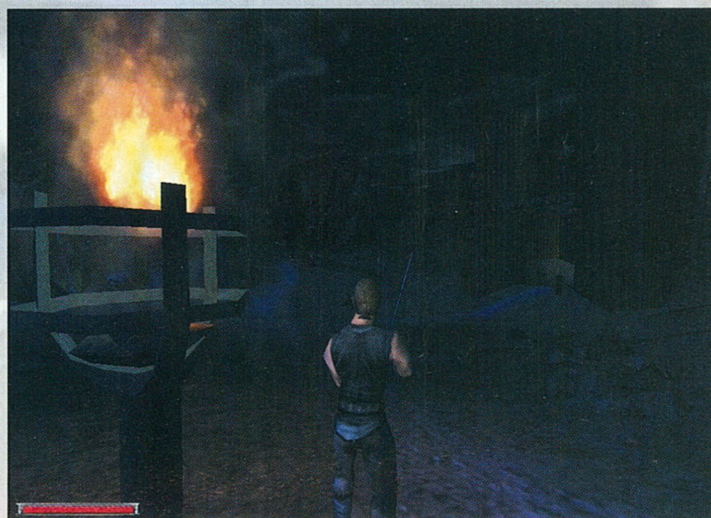
A Mocsár Táborba történő belépésemet követően rögtön szemembe ötlik Baal Pavrez méltóságteljes alakja. Vaóóó, beszéljünk vele! — gondolom. „— Helló! Új vagyok itt. Mit tudsz mondani a Táborról?" Válasza ridegen hangzik: — Mmmmmmm. — Minden rendben van? — MMMMMMM! Túl sok weedet füstölhetett, s nyilván durva mód törtem be aktuális világába, óh, én otromba. Pár perces sétát követően újabb köpenyes fickó: Baal Namib. — Helló! Új vagyok itt. Mit tudsz mondani a Táborról? — Mmmmmmm. Már éppen hagynám magam mögött az újabb Mmmm-specialistát, mikor egy Lester nevű fickó kapja el a karom: „- Hé! Megszólítottál egy Gurut! Soha, SOHA ne tégy ilyet többé, hacsak te magad nem válsz méltóvá egy napon azon tisztességre, hogy Guru légy, avagy, míg a Guru nem szólít meg téged!" Okuljatok hát tisztetlenségemből, s ne szóljatok ti a Guruhoz — hagyjátok, hogy a Guru szóljon tihozzátok.

## Ó, milyen Szép!

Merőben új alapokon nyugvó mű ez, melynek komoly sansza lehet főbb CRPG irányadóként vonulni be a köztudatba — bár ezt mintha már említettük volna. A Gothic lelke a világ — ám ez a világ minden kétséget kizáróan az ez idő szerint létező, legrealisztikusabb, s legéletħűbb CRPG birodalom. Kifejezetten vonzóvá teszi a darabot továbbá az abszolút



▲ ***Hullócsillag! Kívántam is! Bizony!***



követhető, emészthető, mindennemű műspirát, eredetieskedést nélkülöző sztori is. A program eszmei s gyakorlati összetettségéhez s telítettségéhez egyetlen konkurens felhozatala sem mérhető, így két dolog miatt nem kap gigantikus pontszámot: 1. a Gothic láttán egyértelmű hiba volt a Wizardry 8-nak 97%. 2. ha beérnek a Gothic ihletettségére fogant darabok — avagy egyenesen a Gothic 2 — úgy rettentő komoly bajban lennénk. Így most előre gondolok. Ám hangsúlyozom: mindazon szerepjátékok közül, melyeket az eddigiek során szerencsém/szerencsétlenségem volt számítógépen megtapasztalni, a Gothic a jelenlegi über. Pedig 16 Német ember csinálta. Kérdés: hova lyukadunk ki?!

*by GyZ*

www.gothic.de

**Xicat / Piranha Bytes**
**PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 10 |

✓ *- történelmet írhat*

✗ *- hol a francban van az angol nyelvű hivatalos site?*

**95**

# Return to Castle Wolfenstein

## Ellenségem Holtan Hever

Stílust teremteni csupán a legritkább esetben tudatosság kérdése — a kezdetekkor még pofonegyszerű platformjátékokat készítő ID Software alkotói aligha sejthették, hogy egy későbbi programjuk révén a jövő számítógépes játékkultúrájának alapköveit fektetik le. Márpedig a ma már őskövületnek számító, ám hozzátesszük: mindmáig roppant szórakoztató Wolfenstein 3D nem kisebb érdemet vallhat magáénak, minthogy személyében köszönthetjük Minden FPS-ek Atyját. A folytatást is megért Wolfenstein mítosz megalkotásáért, — Spear of Destiny, még több monsztrével s még több szinttel — s így a stílus tulajdonképpeni életrehívásáért is felelős ID Software-t napjainkban is az FPS első számú Mesterének tekinthetjük. A cég alkotói keltik életre a Doom nyomasztó, rémlátomásszerű cybergót világát is, mely világ már emberek millióit szippantja be, egyúttal kiadók tömegeit buzdítván az FPS alapon működő projektek súlykolására, felkarolására. S amiért e-sorok szerzője oly nagyfokú áhítattal viseltetik az ID iránt: ők mindig három lépéssel előrébb járnak konkurenseiknél. Ők szabják meg a jövő FPS irányvonalait, rendszerint ők alkotnak meg egy újabb világot, mely képes lehet a játékos azonnali bekebelezésére. Mi sem jelzi ezt jobban, minthogy a Doom hatására fogant kezdeményezések közül mindösszesen egyetlen egy programnak sikerült hosszabb időre is mikrofonközelbe jutni — ezen bizonyos stuffról csak annyit, hogy: „Daaaamn I'm Gooood!" A Doom után érkezik a Quake: az első FPS motor, mely szinte már riasztó életszerűség jegyében képes szimulálni a játékos által érzékelt három dimenziót — majd annak második epizódja, mely motor már komoly licenszerződések tárgyává válik, s melynek fejlesztett változatai olyan volumenű FPS-ek lelkét s látványvilágát fűtik, mint a Half-Life. Mint az elvárható, rendre futnak be a más alkotók elképzelései s kreativitása nyomán fogant FPS motorok, melyek között akadnak derekasak, ám érdemben veszélytelenek: Looking Glass féle, Thief-eket s System Shock 2-t fűtő Dark Engine. Rémisztőek: Jedi Knight-ot fűtő, Kinemsz*rjale Engine. Ütőképesek, ám sok tekintetben még kiforratlanok: Monolith féle Litech Engine. Az egyetlen motor, mely kvalitásai alapján az ID aktuális motorjához mérhető, Unreal névre hallgat — ám azon idő szerint az ID már gőzerővel dolgozik a Quake III-on, illetve a hasonló elnevezésű grafikus motoron. Mely keltezését követően nem sok kétséget hagy afelől, hogy az FPS stílus főbb irányadója továbbra is az ID. Álljunk azért meg, s tisztázzuk le jól: minden motor, így a Litech, s az előbb említett Unreal is folyamatos fejlesztések tárgyát képezik — emlékezzünk csak az Unreal által fűtött Undyingra, mely láttán azért hajlamos volt el-el csodálkozni a játékos. Verseny ez, erről kár lenne vitát nyitni — verseny, melynek élbolyában ezen idő szerint a Quake3 és Unreal motorok taszigálják egymást. Már ami a motorok lehetőségeit, technikai perifériáit illeti. Minden jel arra mutat, hogy az ID továbbra sem óhajt lemondani az FPS birodalmat illető, vezető szerepéről. A cég alkotói ezen pillanatokban is gőzerővel dolgoznak legújabb grafikus motorjukon, melynek neve: Doom3. S mely mellé bizony program is jár majd. Csinálják közben a Quake IV-et is ugyanakkor, — befizuzok, milyen logot álmodnak mellé — így munkanapjaik aligha telhetnek unalmasan. Ám korunk módfelett kielezett játékpiacán az ID-nek sem árthat, ha a fejlesztési munkálatok kellős közepén is hallat magáról — így őskori alapvetésük megújításával örvendeztetik köreinket. Felvetődik a kérdés: ha ők nagyban fejlesztenek, hogyan szülhették meg a Wolf III-at? A válasz pofonegyszerű: az ID ezúttal mint felügyeleti szerv ténykedett, érdemi támpontok gyanánt pedig asszisztanciát, valamint a Quake3 motor lehetőségeit nyújtották a Gray Matternek. A Gray Matternek, mely a Wolf III tulajdonképpeni kifejlesztését végezte. Pánikra ok: nuku. Egyrészt meglehetősen valószínűtlen, hogy az ID akár a legkisebb felelőtlenséget is hajlandó lenne elkövetni, ha efféle ázsióval rendelkező alapvetésének megújításáról van szó. S ami pluszban megnyugtató: a Gray Matter soraiban számos ismerős arcot fedezhetünk fel a Xatrix-ből. Akinek ez még nem sokat mondana: a Xatrix csapatának köszönhettük az örökérvényű Redneck Rampage, valamint Kingpin nevű játékokat. Mely csapat, most ID papa felügyelete mellett, Wolf III sütésre adta fejét. Függöny!





▲ ...öhm...ahm... iszol valamit?



▲ Mondja, Herr Terror - nem lehetne ezt máshogy megbeszélni...?




### Blazkowicz. B. J. Blazkowicz

Akinek Wolf III előélet nélkül is mond valamit a fenti név, az minden kétséget kizáróan vérbeli Wolfenstein rajongó. Az alkotók többek között talán az iránt érzett figyelmesség oltárán szerepeltetik újra a specialistát. Magyarázat a mítosszal most ismerkedők kedvéért: a kilencvenes évek legelején B.



J. Blazkowicz bőrébe bújván szaggattuk ripityára a Wolfenstein Kastély szép számban s kivitelben mért gonoszait. Egy kikezdhetetlen hős újbóli eljöveteléről van szó tehát — B. J. Blazkowicz személyénél jobb nyitást így nem is remélhetnénk. A Wolf III áldásos módon szakít a Quake III tradícióval, így a mű érdemi felhozatalaként multiplayer alapú játékon túl a singleplayer alapú küldetéssorozat is adott. A mintegy hét különálló küldetést számláló repertoár darabonként négy alküldetéssel érkezik, így összességében csaknem harminc egymást követő térképen nyílik lehetőségünk egyjátékos alapon létezni a Wolf III univerzumban. Természetesen történeti vonalvezetéssel is támogatott egyjátékos mód ez, melynek boncolgatásába csupán áttekintés szintjén fogunk bele. Nos: alapvetően minden rendben van, sőt mondhatni: minden a lehető legnagyobb rendben van. Már a bevezető animáció is előrevetíti, hogy a Wolf III-nak bizony esze ágában sincs szakítani a hajmeresztő „okkultnácista" beütéssel, mely az eredeti epizódokat is kultikus magasságokba emelte. S mely, tegyük hozzá: egyes források szerint kőkemény történelmi vonatkozásoktól sem teljesen mentes. Szóval, az intróanim: („Kapásból-megnézed-háromszor" fajta, ami ugye jó.) egy gigászi méretű germán harcos lóbálja felettébb súlyosnak s élesnek tűnő harci szekercéjét valamikor az Óidők hajnalán, ám egy jobbról érkező mágusszerzet rövid szóváltás után — ha önnön élete árán is, de — véget vet a roppant harcos tombolásának. Majd jön a klasszikus „1000 év múlva" féle rendezői csavar, s lőn: szorgos náci katonák rálelnek az enyészet ette, időtlen idők óta halott, robosztus testre — s mint azt élelmesebbek akár meg is sejthetik, az elhangzó „Megtaláltuk! Tegyen jelentést Himmlernél!" — felkiáltás bizony olyasmit vetít előre, hogy nem véletlenül keresgélték a tetemet, s valószínűleg nem is egy múzeumban szeretnék azt kiállítani. B. J. Blazkowiczot azon megfontolásból küldi a térségbe az OSA — Office of Secret Actions —, hogy kiderítse: a nácik vajon mily megfontolásból is adták fejüket régészeti ásatások bonyolítására. Külön külság, hogy a munkálatok egy meglehetősen hírhedt építmény közvetlen közelében zajlanak, melyet Wolfenstein Kastély néven emlegetnek — már azok, akik ajkaikra merik venni ezen rettenetes idők ezen rettenetes helységnevét. Mit ad Isten: B. J. Blazkowicz meri. Így rövid időn belül fogolyként találja magát a Kastély falai között, egy, azaz egy darab bökővel, valamint két, azaz két darab bakanccsal. Utóbbiak „nácicorrberúgdosásra" egyértelműen alkalmas eszközök, állapítja meg keserédes mosollyal, majd kitárja nekünk lelkét — szállhatunk is bele. Mi vagyunk. S a Wolfenstein Kastély.





## A Wolf III Érzet

Úúúú. Űűűű. Őőőőő. Oaaaaa. Vaóóóó. Aztán jön az első náci — SWINE-HUND! Swinehund vagy TE, Hans! DURR!DURR!DURR! Toten





▲ Héhéhé! Nem ér visszaélni!

Swinehund. Kezdeti ledöbbentségünkből kilábalandó, belefogunk a Wolf III látványvilágának érdemi boncolgatásába. A cél érdekében finomhangolt Quake3 motor grafika szintjén a korkövetelmények legjavát nyújtja. Bivalyerős, gyors, s mindenekelőtt: szép. Már amennyiben az ábrázolt világ minőségét, s nem eszmeiségét vizsgáljuk. A Quake3 motor jellegzetes szolgáltatásait jóváhagyván — beszélünk itt trilineáris szűrésről, maximális, 32 bites textúrarészletességről —, valamint megfelelő vas esetén pontosan olyan minőségű látványt kapunk, melyet a Wolf III-tól képünk lenne elvárni. Sok egyebet ezzel kapcsolatban nem mondhatunk — látni, s érezni kell. Kérdés, hogyan, s miképpen sikerült az alkotóknak kihasználniuk a motor által megalapozott stabilitást, látványszínvonalat. Harminc pályán keresztül tartani fent az atmoszférát ugyanis már nem tűnik túl egyszerű feladatnak. Meg kell mondjam, érzésem szerint itt sem találni kivetnivalót: a darab kitűnő érzéssel adagolja a Wolf III filing kötelező, valamint üdvözlendő hozadékait egyaránt. A Wolfenstein Kastély falai között kegyetlen emberkísérleteket végző doktorok, megnyomorított csontvázak, fasiszta jelképek három dimenzióban tolmácsolják felénk a korabeli dokumentumfilmek atomsúlyos, nyomasztó érzelemvilágát. Pár térkép teljesítése után az ásatási munkálatok kellős közepén találjuk magunkat, holtra sápadt náci katonák bizonytalan kereszttüzében. Pofán csap minket, majd valósággal torkunkat szorongatja az új évezred mezején értelmezett, összetéveszthetetlen Quake1 érzet, amint az ősi kazamaták sötétjéből elénkcammog egy izzó tekintetű zombi. Aztán hatalmas, nyitott területre szólít minket a Szolgálat — feladatunk beslisszanni a nácik itt létesített bázisába, hogy aztán egy transzporteren keresztül bejuthassunk egy hipertitkos, robbanófejeket előállító komplexumba. A későbbiek során egy a felis-



▲ szevasz



merhetetlenségig bombázott, meggyilkolt városban találjuk magunkat, mely ténykedéseink közben is ostrom alatt áll. Szóval über a szint. A neten van ugyan egy-két okospalacsinta, akik szerint: „túl sok az ilyeeeen, meg az olyan páááálya..." Lúzerek ezek mind — tessék elhinni, a Wolf III minden egyes térképe „ábzolúte" a helyén van. Az egyetlen szempont, mely révén betámadható lehet a Wolf III pályaszerkesztése, a lakberendezés. Csatározásaink során számos villán, házon, lakáson vezet majd keresztül utunk, ám ezek közös jellemzője a lakhatatlanság. Oké, itt egy alibiszék, ott egy alibi-asztal, amott pedig egy alibi-ágy, ám az összhatás ezzel együtt is karcsú. S noha kétségtelenül huszadrangú szempont ez, láttunk már FPS-eket, melyek ezen területen is kitűnően teljesítettek. Undying, például. Fontos tudni: minden Wolf III térkép jelleggel bír. Így léteznek „gúdold" alapú carnage-ok, ahol a Wolfenstein hagyományok értelmében csak megyünk, szétloccsantunk, megyünk, szétloccsantunk. Aztán vannak stealth alapú küldetések, melyek során a Kate Archer-attitűd bizonyul kifizetődőnek, azaz: szépen, halkan, holtbiztosan. Tucatnyi kvázi-puzzle alapú térkép is itt figyulál, ilyen például az a pálya, melyen a nácik kísérleti repülőgépét fogjuk átvállalni. Bejövés.

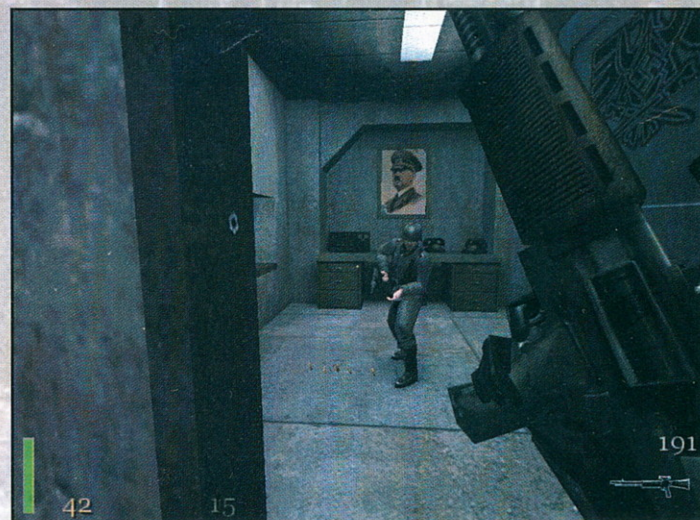


## Naszal', hogy — Swinehund!

Beszéljünk a fightról. Illetve, a fight minőségét alapvetően meghatározó hozadékról, az AI-ról. Nos, a nácik esetenként — hangsúlyozzuk: esetenként — igen meglepő dolgokra képesek. Asztalborogatás, kettéválás: ám az igazsághoz hozzátartozik, hogy előbbit láthatóan előre megírt script nyomán teszik, önerőből nem mutatkoznak képesnek ilyesmire. A legolcsóbb trükk továbbá, sajna itt is működik. Ím, a „Haszut. Mellé. Ma. For.:" 1. Kinyitom az ajtót. 2. Behuhogok a nácinak. 3. Az ajtó- félfa mögé húzódom. 4. Egyenként lelődözöm a libasorban közönlő Hans Jörgöket. A rosszak fellépését időnként determinálták, valamint erőteljes korlátok által sújtottnak érezhetjük — legszerencsétlenebb jellemzőjük azonban a társaik halála iránt tanúsított érzéketlenség. Mármint, intelligencia szintjén. Volt, hogy két egymás mellett álló náci közül egyet vesén szúrtam, ám a tetem társa a test puffanásának, valamint önnön periférikus látómezejének dacára sem mozdult — így kapott ő is egyet. Stílszerűen a másik veséjébe. Ügyi vagyok? Van egy Frici nevű ember a szerkesztőségben, aki elég jó fej, — főbb tevékenységi köre az EVM sorozat népszerűsítése — s akivel gyakorta cserélünk eszmét a folyosón érdekesebb játékújdonságokról, s tesszük ezt az ott közlekedők legnagyobb örömére. Kérdem tőle, neki nem fáj-e, hogy a Wolf III-ban nem ütnek a golyók. Á lá Max Payne. Néz rám gyanakvóan, afféle „sokat ittál?" tekintettel. Elmagyaráztam neki, mint ahogy most is tenni fogom: szóval, lőheted az embert ott, s addig, amíg akarod — aztán elfogy a HP-ja, és összeroskad. Nem érezni a kilőtt golyók dinamikáját, erejét. Hozzá kell tegyük: ezen igény a Kingpin és a Soldier of Fortune óta él bennem, ám mindez idáig egyetlen más darab sem tartalmazott hihető ütközésvizsgálatot kilőtt golyó s karakter között. Hogy érthetőbb legyen: ha valakit vállon lőnek két méterről, úgy annak kutya kötelessége lenne hátratántorodni — de se a Max Payne, se a Wolf III gonoszai nem hajlandóak így tenni. Bevárják, míg telepumpálod őket — aztán placcs. Produkálnak egyet a letárolt zuhanásmodellek közül. S hogy parám tárgya jogos, arra maga a Wolf III szolgáltat bizonyságot: a játék ugyanis a fej-golyó ütközéseket mesteri módon szimulálja — azaz irányított, s betalált fejlövés esetén annak rendje s módja szerint elfekszik a legelitebb, legtáposabb Paratrooper is. Akik egyébként elég szigorú urak. Ennyi csupán az én fájdalmam: ha a fej-golyó ütközés megoldható, úgy már illenék befutnia egy újabb FPS-nek Kingpin és Soldier of Fortune után, mely minden főbb testtájék ütközésvizsgálatát meggyőző módon szimulálja. A Wolf III nem az a játék. Sérülés-skinek sincsenek á lá Soldier of Fortune, á lá Kingpin — hiába is puffogtatsz bele a halott náci képébe, amúgy pudingpróba címén. Jó, jó: mondhatnák a készítők, hogy nem óhajtották kivívni az erkölcsőrizők maximális ellenszenvét — ez azonban aligha lehet meggyőző érv azok után, hogy véres cafatokra szaggatjuk az első embert egy Venom Gunnal. Két dolog maradt hátra, melyek okán becinkelés tárgya lehet a mű — ám ezek nüánsznyi apróságok csupán. Nekem fájt, hogy a nácik angolul beszélgetnek — a német nyelv autentikus bája által megtámogatott, feliratozott dialógusok hatalmasat dobhattak volna az egyébként roppant erőteljes atmoszférán. Ehelyett angolul nyomják, míg esetenként „angolnémet" üzemmódba kapcsolnak. Azaz, vígan szemezgetnek azon három Német szóból, melyet az egyszeri játékosnak a készítők szerint ismernie illik. Javohl, Bitte, na és persze: !PFFFFF! — Jaaaaaaa! („Pffff" címén ne tudd meg, mit illik képzelni.) Triviális példa az „— Understood?" „- Javohl!" Még



▲ *Bocsikaaaa, sieteeeek!*

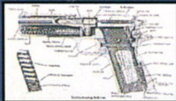


▲ *Kár a gőzért, Rudi! Én vagyok az angyalka.*






**Colt Browning 45. 1911**



1911 márciusában az Egyesült Államok haditengerészete hivatalos kiegészítő felszereléseként vezeti be a 45-ös Browning koltot. A típus mindkét világháborút végigharcolta, jóllehet 1920 során finomításokat, tökéletesítéseket eszközöltek a modellen: rövidebb ravasz, kisebb agy, fokozott pontosságot jelentő, fejlesztett csőszerkezet.

**Luger 9mm Parabellum**



A századforduló során, Georg Luger által kifejlesztett modell máig is a precizitás, a minőségi tervezői munka szimbóluma. A típus optimális kondíciók között páratlan pontosságról s hatékonyságról tesz tanúbizonyságot, ám sajátságos jellemzői révén — a modell csupán makulátlan állapotban lévő munícíó, s hasonlóan steril cső esetén képes a tőle elvárható csúcsteljesítmény produkálására — a hadszíntéren nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A modell híres/hírhedt gúnyneve: Parabellum — latin kifejezésekből alkotott mozaikszó. Para: előállít, létrehoz. Bellum: háború, csata. Így Parabellum, körülbelül annyit tesz: Háborúhozó. (Mondj jobbat, Klaus…)

**MP40**



A Második Világháború alapvető harci eszközének nevezhető géppisztoly az újszerű előállítási technológia révén élvez kiemelt szerepet. Az MP40 az első tömeges termelésre kerülő géppisztoly, mely teljes mértékben nélkülözi a fa alkatrészeket, s melynek komplett testét fémből állítják elő egy akkor még újszerű eljárás segítségével. A modell így rövid időn belül hatalmas számban gyártható le, míg előállítási költség/tűzerő arányában minden idők leghatékonyabb, leggazdaságosabb lőfegyverei közé tartozik.

**Sten**



Az első Sten 1941-ben készült, mikor is a brit katonák által használt, Mark1 típusjelű gépfegyverek iránt — melyekre a Sten elődjeiként tekinthetünk — tűzerejük s precizitásuk végett mind nagyobb s nagyobb igény mutatkozott. A fejlesztett modell Sten Mark2 néven mutatkozik be — fokozott tűzerő, fokozott pontosság, illetve a test szükségtelennek ítélt elemeinek teljes körű mellőzése jellemzik. A rendkívük magas ismétlési szám révén mindkét modell hajlamos a túlmelegedésre, szélsőséges esetekben csődöt is mondanak — a Mark2 által képviselt tűzerő s pontosság azonban mindezen hiányosságok ellenére is az éra leghalálosabb gépfegyverévé teszi a típust.

**Mauser**



A Puskák Atyjaként is emlegetett Mauser első típusa 1870 körül mutatkozik be, kis kaliberű vadászfegyverként. A modell világhódító útra indul, s mintegy 75 éven át válik folytonos tökéletesítés tárgyává, többek között csehszlovák, német, török tervezők elgondolásai nyomán. A Return to Castle Wolfensteinben ábrázolt Mauser modell a német gyártmányú K98 — a típus neve annak keltezési dátumát, 1898-at jelöli. Némi pontatlanságot kell konstatálnunk az implementált modell életszerűségét illetően — a Mauser K98 specialistái egy perc alatt átlagosan tizenöt lövést képesek leadni, míg a Return to Castle Wolfenstein során, ugyanezen ismétlési szám, körülbelül fél perc alatt kivitelezhető. Tesszük hozzá: tárazással együtt.

**Panzerfaust**



A Második Világháború egyik legrettegettebb eszköze profilja szerint anti-tank, anti-páncélos üteg szerepet tölt be a kor hadszínterén. Az első prototípusok működtetése csupán két ember által volt megoldható — egyikük betöltött, másikuk célzott s lőtt —, míg a modellek által kilőtt rakéták maximális lőtávolsága nem haladta meg a harminc métert. A Panzerfaust későbbi, fejlesztett típusai — Panzerfaust 60, majd Panzerfaust 100 — nevükhöz hűen már a megjelölésükül szolgáló távolságok messzeségében állítják célra tölteteiket. Köszönhetően a tervezés alapvető változtatásainak, a 60-as, illetve 100-as modelleket már egy ember is működtetni tudja — a Return to Castle Wolfenseinben ábrázolt típus az utóbbi. Meglehetősen ritka muníció utánpótlása végett a Panzerfaust aligha nevezhető elsődleges fegyvereink egyikének, ám az általa képviselt pusztító tűzerő offenzív kelléktárunk nélkülözhetetlen, egyszersmind karakteresebb darabjává teszi.

jó, hogy nem „Javohl, Sir!" A Wolf III alapvető ázsiójához képest kifejezetten ciki továbbá, hogy bizonyos párbeszédek rögzítéséhez egyetlen szinkronszínészt használtak fel. Így a lezárt viadukton áthaladni óhajtó kamion sofőrje, valamint a viadukt őre is ugyanazon hangon kommunikálja magát. Meg hang-elváltoztatásra sem telt a nagytudású színésztől. (Mint ahogy a dizájnertől sem egy hókonnyomásra, hogy ugyanbizony, tegye már.) Érdekesség, hogy bizonyos színészeket mintha hallhattunk volna már a No One Lives Foreverben. A másik dolog: tűzharcok közepette mindössze drei darab frázist puffogtatnak a genyák, ezek pedig: „Halt!", „Die Amerikan!", meg — kitalálod? — „Swinehund!" Sehol egy „Toten Sie Ihr!", Isten ne adj, tévesztett golyó esetén egy „Hah! Ist das deine Spéziälität?!" Szóval, a darab ezirányú kínálatát méltatlanul butítottnak, s gyengének érzem. Aki még nem játszotta végig a játékot, az ne olvassa el a most következő mondatot. Nem hallod? Szóval, az a Quake3 motorral készült, hat másodperces „megnyerés-videó", amivel a játékos sacc kilenc-tíz órán át tartó virtuál csatározásait jutalmazzák, igen-igen kevés. Meg rossz is, de nagyon — a dagadt OSA parancsnok közli, Blazkowicz igazán megérdemelne egy medált meg egy kis pihenőt, ha már volt szíves egymaga megfékezni a Harmadik Birodalmat. S lőn: nagy-nagy slusszpoén címén érkezik az említett videó, ahol is egy, a nácik által ostrom alá vett város falai mögül előtör B. J. Blazkowicz, s nekikezd a nácik leirtásának. Mert ugye, a Wolf III féle Fájnöl Kánfrontésünt követően, számára mindez pihenés csupán . Hát soha rosszabbat. Értendő ez most tök komolyan.

## Multiplayer

A Wolf III szavatosságáért természetesen nem az egyjátékos mód kezeskedik — a program multiplayer támogatottsága már az egyes verziószám révén is kiforrott arculatot mutat, melynek komoly sansza lehet csatlakozni a Quake, Half-Life, Unreal Tournament által uralt FPS birodalmak mellé. Amit tudni kell: adott először is a Nerve Software által kifejlesztett, Axis vs. Allies nevezetű csapatjáték. Hasonlóan a Half-Life féle Team Fortress szisztémához, a csapatok tagjai különféle kasztok közül válogathatnak — négy kaszt van, mindegyikük speciális javadalmakkal s hátrányokkal — majd a szakasz számára kijelölt objektívák teljesítésén fáradoznak. Az objektíva persze minden térképen más és más, á la Unreal Tournament, Assault mód. A tematika már a kész mű megjelenését megelőző tesztverzió bemutatásakor is tömegeket vonzott — kiforrottsága, játszhatósága végett a multiplayer alapú FPS egyik legszórakoztatóbb játékformája válhat belőle a közeljövőben. Adott ugyanakkor a klasszikus Deathmatch, mindenki-akit-ér alapokon nyugvó őrjöngés, valamint ennek csapatjátékként ábrázolt változata. A Gray Matter s az ID adós még az elmaradhatatlan utilitykkel, melyek révén a rajongók újabb térképeket, modelleket készíthetnek majd — ám ígéretük szerint hamarosan hozzáférhetővé teszik a fejlesztőkészleteket. Addig pedig nincs más hátra, mint pukkadásig nyomatni az eredeti verzió nyolc multiplayer térképét. Érdemes még szót ejteni a védelemről is, mely itt is CD Key alapú. Tetszik, nem tetszik, de ezt van: kénytelen leszel megvásárolni a darabot, ha multiplayerben is játszanál — az úgymond „közkézen forgó" kulcsokat ugyanis csípőből tiltják le a szerverek. Ám ha valamely darab, ha valamely játékmód, úgy a Wolf III, s a Wolf III Multiplayer igazán megérdemli, hogy megvásároljuk. Ne feledjétek, mint mindent: ezt is csak egyszer kell megvenni. S aztán a tiéd. S azoké, akikkel megosztod.

*by GyZ*

www.castlewolfenstein.com

**Activision / ID Software / Gray Matter**

**PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM). Open GL!**

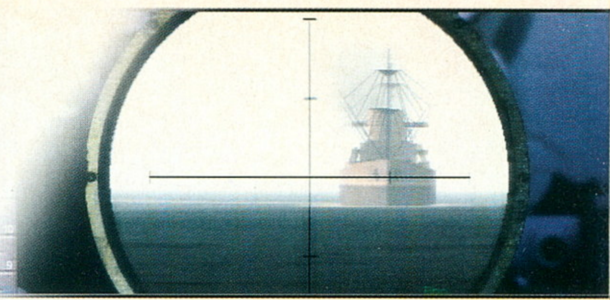
| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 10 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 9 |

✓ - atmoszféra - remek játékmódok

✗ - nincs kijátszva az időutazás - infók a glükoszintézisről?!

**96**

# Silent Hunter 2



## Játsszunk csendkirályt!

Senki sem gondolta volna, de végre megérkezett: itt egy új, második világháborús tengeralattjáró szimulátor! Elképesztő, az ember azt hinné, hogy minden stílusból vödörszámra ömlenek az ilyen-olyan minőségű progik, de ezt a műfajt valahogy mindenki elfelejtette egy időre. A legutolsó ilyen játék a Silent Hunter 1 volt 1996-ból, még a keményvonalas DOS érában. Azóta csönd és mély áhítat, meg persze visszafojtott lélegzetek: a fun-ok sem gondolták volna, hogy a kilélegzésig négy (most már öt? Segítsen valaki!) évet kell várni. Előbb utóbb mindenkinek elfogyott a szuflája és végső elkeseredésükben a felszínre emelkedve beálltak matróznak valami hajóra. Az utolsó mélytengeri búvárok az Aquanox „eszetlen" csihi-puhijába süllyedtek bele kényszeredetten.

Senki sem bírta már tovább a várakozást, az SH2 eredetileg márciusban ereszkedett volna PC-s vizekre, de az év végéig húzódott megjelenésének időpontja, jó szokás szerint a management minden hónapban megígérte, hogy a következőben már bíííztosan lesz, nyugi. A program megalkotása nehéz szülés volt, létrejöttének számos akadálya volt, hányattatásait egy szappanopera hőse is megirigyelhetné. Kétezerben az eredeti fejlesztőcsapat feje fölött végérvényesen összecsaptak a hullámok, a stafétát a háborús szimulátorairól ismert Ultimation vette át. Nekik tulajdonképpen egészen az elejétől kellett kezdeniük a fejlesztést, például egy új motorral. A kiadóváltás kellemetlen tortúráján is átesett mindenki, aki az SH2 közelébe merészkedett: az eredeti céget (Mattel Interactive) megvette az SSI, de egy évre rá már az Ubi-Soft kikötőjében horgonyoztak. Mindennek a tetejébe a dot-com válság bizonytalanságai miatt nyolc egész hónapra leállt a fejlesztés... Szóval sokan még mindig nem hiszik el, hogy tényleg megjelent a program, szerintük az, ami a CD meghajtómban kerreg csak valami bolygó hollandi, de torpedózzuk meg a hitetlenek állításait és evezzünk mélyebb vizekre.

A játék visszavezet minket a világháborúba. A németek oldalán, mint tengeralattjáró-kapitány küzdhetünk az angol partoktól a Mediterrán-tenger déli partjaiig.

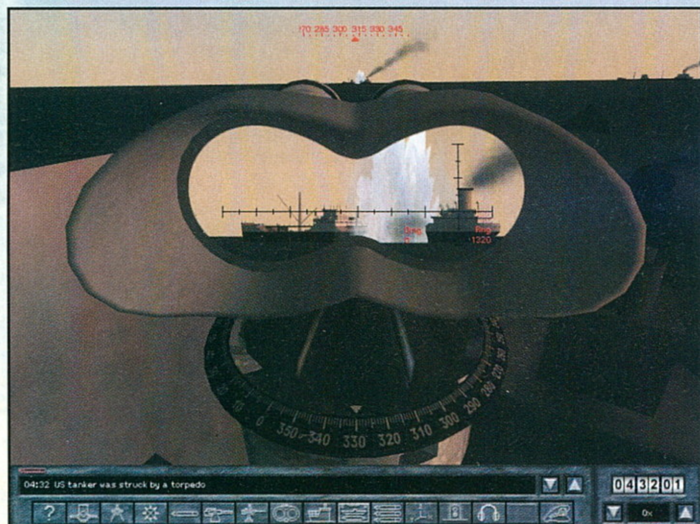


### Ballasztokat ereszteni!

Az installálás végén a program szerényen érdeklődik a grafikai beállítások iránt, én minden kedves érdeklődőnek nyugodtan ajánlom mindenből a maximumot, még a „level detail" opciót is húzzuk a topra, nem ez a program fog minket új hardware vásárlásába kergetni, nagyon helyesen, jegyzem meg. A főképernyő igénytelensége az első pillanatban elszomorító lehet, a másodikban illendő észrevenni, hogy egy hatvan évvel ezelőtti dizájnt mímelő toborzó jellegű óriásplakát közepén fickándozik az egérkurzorunk. Az egyszeri küldetésekben rögtön kiélhetjük tengeralattjáró-irányító hajlamainkat, ússzunk ide.

Nyolc küldetés és három gyakorló pálya vár minket ebben a biokkban, de aki az irányítás minden csínját-bínját következetesen el akarja sajátítani, az kezdje a „training 1" oktatópályával. Pontosabban azzal, hogy a térdére fekteti a majd kétszáz oldalas SH2 kézikönyvet, felcsapja a megfelelő fejezetnél... Ja! Hogy kalózverziótok van? Erről nem volt szó. Akkor felejtsétek el az oktatópályákat, mert a könyv nélkül nehéz lesz végigvinni, hihi! Azért a helyzet nem vészes, a játék nem túl sok billentyűvel és menüvel operál, egy fél óra gyakorlatozás után a tankhajók után porzik a tenger, olyan gyorsan fognak menekülni előlünk. Már ha észrevesznek. ☺

Töltsük be magunkat az egyik küldetésbe, akár torpedót csövébe. A hajó tetején állunk, és tényleg nem egy DOS-os játékkal van dolgunk, ez egy pillanat alatt kiderül. A grafika 3D-s, és igazán jó egy tengeralattjáró-szimulátorhoz képest. Már nem csak egy kis részét látjuk a tengernek és az égnek, hanem körbekémlelhetünk, ahogyan a valós életben is. De nem csak itt, a kukkeren (akarom mondani periszkópon) keresztül is kitűnően érzékelhető a térhatás. Külön meg kell említeni a hullámokat, melyek ma már nem meglepő módon szokásukhoz híven hullámzanak, méghozzá háromtengelyes koordinátarendszer alapon löködik a hajótestet.



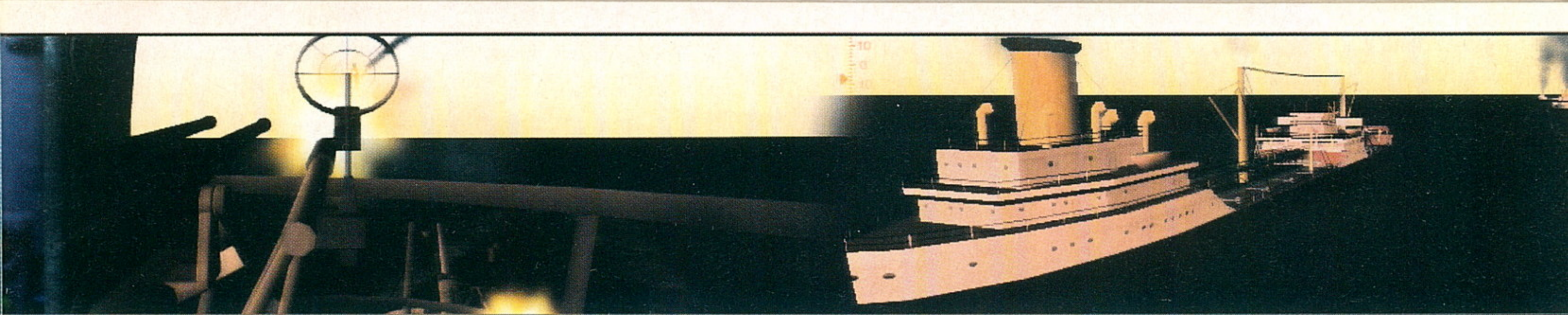
Az ég és a napszakok váltakozásai is szépen szimuláltak. Komolyan mondom, furcsán bizsergető érzés kerített hatalmába, mikor első célpontomat megláttam. Hajóm lassan emelkedett a felszínre (az egyik gépágyú mögötti nézetbe ugorva láttam a habokból lassan kiemelkedő gép orrát), a naplemente színeiben vöröslött az ég, messze előttem a horizonton pedig ott úszott egy hatalmas tanker, kéményeiből sötét füstfellegeket eregetve. Önkéntelenül is gonosz mosoly ült ki az arcomra, kiadtam a merülési parancsot, a hajótestet a cél felé fordítottam, majd pedig teljes gáz előre. A tankhajóról senki nem látta a feléjük közeledő periszkópot...

### Konzervdobozban

Csakúgy, mint a játék első részében (és az Aces of the Deepben) az alsó horizontális menükben lépdelve érhetjük el a tengeralattjáró különböző részeit. A kezelést megkönnyítendő a „helyszínek" általában csak mint a legfontosabb műszerek jelennek meg. A legfontosabb szoba természetesen a periszkóp szoba, ahonnan kukkerünket kidugva kémleljük az ellent. Bevágva a billentyűzetkiosztást idővel nem is nagyon kell elhagynunk e számunkra kedves fészket: parancsainkat érdemesebb innen kiadogatni, mintsem állandóan váltogatni a menük között. Az egyetlen terem, ami igazán hasonlít egy tengeralattjáró belsejére az a kapitány szobája. Itt egy kalendáriumot és a kiadott parancsok időrendi jegyzékét találjuk, e jegyzéket külön fájlba is exportálhatjuk, amit majd kinyomtatva kispárnánk alá helyezve izgalmas álmokat biztosít ezen lista.

A különböző termek között váltogathatunk az F funkcióbillentyűkkel, vagy a képernyő szélére tolt egérrel. Mégis leggyorsabb, ha az iránybillentyűkkel közlekedünk, a csata hevében, amikor igazán gyors döntésekre kényszerülünk, ez a biztos megol-





## A tengeralattjáró tragédiája

Wolfgang Petersen nagy volumenű háborús filmje „A tengeralattjáró" hatalmas nemzetközi sikert aratott 1981-ben. A film költségvetése huszonötmillió márkát emésztett fel, ezzel kiérdemelte a legdrágább német film címét.
A mozi az „U 96" tengeralattjáró legénységének történetét meséli el. Az Atlanti-óceánon végzett több hetes hadművelet után a hajónak át kell szelnie a Giblaltári-szorost, hogy részt vehessen a földközi-tengeri harcokban. Valahogyan így alakul a Silent Hunter 2 kampányának története is. A filmben viszont az átkelés a szoroson nem sikerül, a súlyosan sérült „U 96" visszatér egy látszólag biztonságos csatornaparti kikötőbe. Itt azonban az utolsó pillanatban egy mélyrepüléses támadásnál a kikötőben vesztegló hajót lebombázzák, a legénység nagy többsége elpusztul. A film megrázó és realista jelenetekben ábrázolja a háborút. Az emberi sorsok, a legénység félelmeinek és nyomorúságának bemutatásával a három részes tv-változattal szemben azonban adós marad.
Lothar-Günther Buckheimer 1973-ban megjelent regényének filmre vitele kacskaringós történet. Először amerikai stábbal akartak nagy formátumú nemzetközi filmet forgatni. A szerző azonban a regény meghamisításától való félelmében megakadályozta ezt. Megjegyzem valószínűleg teljesen jogosan, lásd a legutóbbi tengeralattjárós amerikai filmet, az U 571-et. Végül egy müncheni stúdió forgatott többnyire ismeretlen színészekkel, bár ki ne ismerné Jürgen Prochnow nevét, ő a kapitányt alakítja, illetve Herbert Grönemeyert, aki pedig azóta csinált néhány nem is túl rossz muzsikát. A hitelesség érdekében több tengeralattjáró-modellt is készítettek, az első felvételek az Északi-tengerben készültek. A forgatás elhúzódása késleltette a film elkészültét, például La Rochelle-nél megsérült az egyik modell. Már a forgatás során több nézeteltérés vitává fajult a sikeres fotóművészként is ismert szerző és a tehetséges rendező között, aminek a vége az lett, hogy Buckheimer ettől a filmváltozattól is teljes mértékben elhatárolta magát. Kinek van igaza? Olvassuk el a regényt, majd nézzük meg a tv-sorozatot és kiderül, megéri.

dás. Milyen termek is vannak?
Tehát a periszkópszoba az első. A kukkert egy karral tudjuk ki és beemelni, az X és az Y gombokkal érhetünk el nagyítást illetve kicsinyítést. Szemlélődésünk során két fokmérő szokott pörögni, az első a hajó irányát mutatja, a 0 fok jelenti a hajó orrát, ergó ebbe az irányba lőjük ki a torpedókat. A második, a belső fokmérő jelenti a periszkóp irányát, ha a kettőt összehangoljuk és pont előttünk az ellenség, izzadságtól síkos, remegő kezünket már emelhetjük is az Enter gomb fölé...
Irányító szoba. A térkép minden igényt kielégít, hiszen egy egész földrész távlati képéből indulva nagyíthatunk rá akár egy-egy hajóra. Igaz kicsit egyszerű, kicsit csúnyácska, de minden egyértelmű. A felszínen zajló eseményekről csak akkor kapunk információt (ki és merre közlekedik), ha legalább a periszkópunk ki van dugva, ezt ne felejtsük! A jobb alsó sarokban mindig látható az időgyorsításra szolgáló panel, de itt fogjuk a legtöbbet használni. A „+" illetve a „-" gombokkal tekerhetjük a perceket, akár kétezernegyvennyolcszoros gyorsítást is kérhetünk, ha nincs senki a közelünkben, mindez azt eredményezi, hogy nincsenek hosszú üresjáratok a játékban! Ha ilyen sebességnél valaki közelébe érünk, természetesen automatikusan emberi léptékkel is mérhető iramba kapcsol vissza a program.

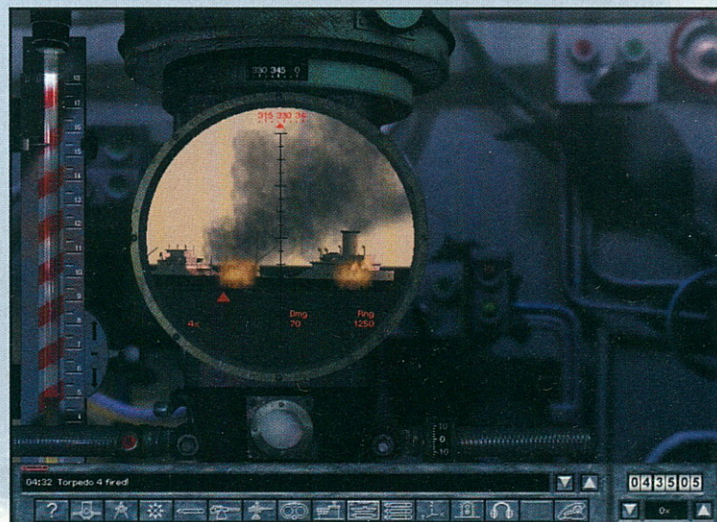


Engine room, kazánház (vagy mi is ennek a neve). Itt lőjük be a hajó irányát, merülési mélységét és egyéb haladási tulajdonságát. Manuálisan hiba lenne a sebességét állítgatni, arra ott vannak a gombok 1-től 9-ig.
Következnek a felszíni nézetek, a fejlettebb hajókon van egy felszíni fokmérő és egy ágyú is, de mindegyiken egy kis légvédelmi löveg is. A hajók típusától függően ennek változnak a tulajdonságai, eleinte csak rövid sorozatokat tudunk leadni a fegyverből, hogy elkergessük a ránk támadó vadászgépeket, később jóval komolyabb, folyamatosan tüzelni képes négycsövű légelhárító ágyút is használhatunk. ☺
A következő helyszínek ismét visszavezetnek bennünket a hajó belsejébe. A torpedó szoba következik. Nos, aki az automatikus beállításoktól megfosztja a fegyverzetet (töltés, sebesség, táv) az vagy nagyon merész, vagy már kezelt ilyen fegyverzetet a valóságban is. (Tudtommal a magyar flotta most éppen nem rendelkezik egy tengeralattjáróval sem, sőt anno is csak mértékkel használták...) Mivel a program ezt az opciót jó szívvel ajánlja fel auto kezelésre, fogadjuk el bátran, lesz gondunk bőven e nélkül is.
Sérülési napló. Hajónk keresztmetszeti tervrajzát láthatjuk (ha így tele van, hová fér a legénység?), ha robban mellettünk majd néhány mélységi bomba az egyes területek sárgás, idővel pirosas színt öltenek.
Sound room, hallószoba. Mélyen a víz alatt ott rejtőzik az ellenség. Mozdulatlan és zajtalan. Most nem tesz mást, csak hallgatózik, mikor múlik a vész és merészkedhet a felszínre újra...
A rádiós szoba. A nekünk szánt üzeneteket dekódolják itt, első mindig a feladat, később jóval később ezekben főbb információk a küldetés állásáról.

### Csak csendben, csak halkan, hogy senki meg ne hallja

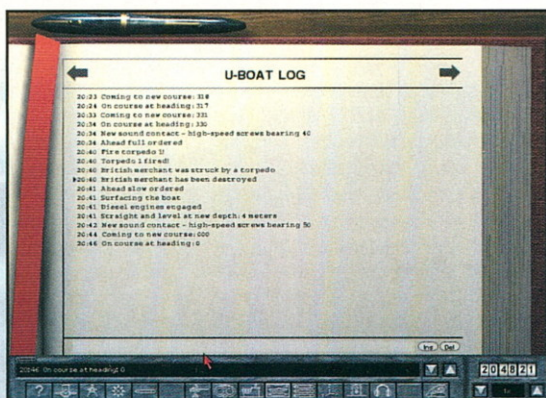
A Silent Hunter 2 különösen jól felkészített stuff hanghatások szempontjából. Mondhatnánk azt is, hogy az egész szimulátort ez a rész hordja a hátán. Pedig nem, hanem a hajókba csapódó torpedó látványa... ☺ Szóval csak a főmenüben van zene, a játék alatt nuku, de még szerencse. Nem szabad nótázni, itt aztán igazán sok múlik egy időben meghallott csavarlapát zúgásán. Ami hajótípustól függően változik, például a rombolók





dühös gőzmozdonyokként zajonganak, a hatalmas teherszállító hajók meg méltóságteljesen dohognak. A periszkóp elektronikus emelője kellemesen zizeg, a kilövődő torpedó zaja színtén zene a fülnek, de a bombák annál kellemetlenebbek, hogy a beömlő víz csobogásáról ne is beszéljek. A legénység beszólásait hivatásos német szinkronszínészekkel vették fel, úgyhogy az élmény garantált. Természetesen minden térhatású, legyünk akár száz méter mélyen, már egy jó sztereó is gerinc remegtető élmény hallani a „fölöttünk közlekedőket". Nem is beszélve arról, milyen élményt jelenthet egy kis házimozi stúdió hangrendszerével használni. Bár legautentikusabb módszer, ha szépen felveszünk egy kényelmetlen és orbitálisan nagy fejhallgatót...☺ Természetesen számos apró háttérzaj szól állandóan, úgyhogy a klausztrofóbiás élmény néha akarva-akaratlanul is elővesz az embert.

Ha mélyre merülünk, érdemes bevetni magunkat a hanglokátoros székébe, itt egy irányzék előtt ülve akár becsukott szemmel is játszhatunk, toprealizmus, a profik akár a térkép használata nélkül, a hangok alapján képesek betájolni magukat a megfelelő irányba, ahonnan a legsebezhetőbb a kiszemelt áldozat. Majd elég némileg feljebb emelkedni és lőhetünk is. Ha jók vagyunk, nem „vaktában" szórunk torpikat!

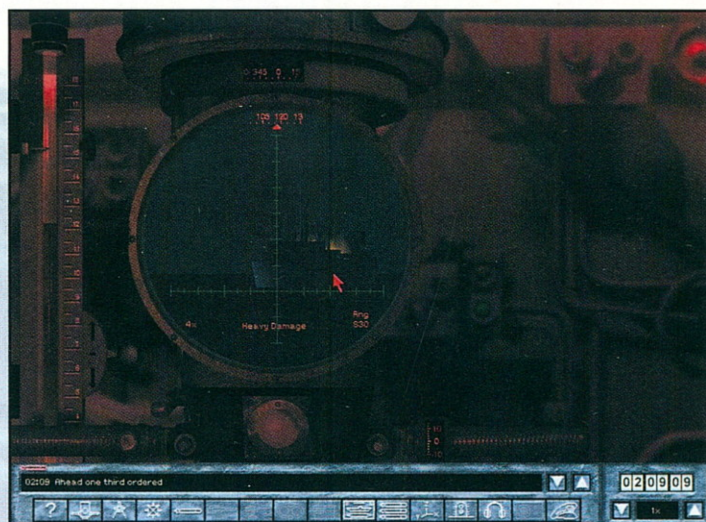



## Missziók

A SH2 nyolc egyszeri küldetést ajánl fel, melyekben véletlenszerűen generált konvojokat támadhatunk meg. Jól kitalálták és szerkesztették, de nem ez az igazi, pár nap alatt rá lehet unni. Az igazi kihívás a kampánymód, ami huszonegy küldetést tartalmaz. Mind egytől egyig megtörtént eseményeken alapul, olyan háborús akciókon, melyekben nagy szerepet játszottak a német tengeralattjárók. Ha komolyan belemerülünk a játékba, nem egykönnyen felejthető élményt kapunk cserébe. A csaták alatt rádión informálnak a háborús eseményekről, a sikeres küldetések végén az eredményektől függően pedig kitüntetéseket és egyre jobb hajókat kaphatunk. A missziók a kampányban automatikusan mentődnek, bármikor újrajátszhatók, a szóló küldetéseknél külön lehet elmenteni az állásokat. A személyi eredmények felkerülnek a dicsőségtáblára, az elsüllyesztett hajók pedig vörös X-el jelölve láthatóak a térképünkön.

Ez a harminc küldetés sokaknak valószínűleg nem lesz elég, az SH2 pedig editor nélkül jött, úgy bizony. A fejlesztők állítása szerint az editor jelenlegi stádiumában még túl sok





hibát rejt magában, valamikor a későbbiekben várható, talán a társjáték, a Destroyer Command megjelenésével egy időben válik elérhetővé.

## Destroyer Command

Valamikor a cikk írásának környékén jelenhet meg a boltokban. Ez a fejlesztők másik dobása, egy hadihajó szimulátor. Szintén a világháborúban vagyunk és a szövetségesek hadiflottájának egy-egy gépével cirkálhatunk Európa partjainak közelében... tengeralattjárókra vadászva! Mivel a SH2 nem rendelkezik külön többjátékos móddal, ezt a hiányosságot a DC oldja fel. Ígértek szerint nyolcan kergethetik egymást egyszerre a vizeken. Ki a vízen, ki a víz alatt, hogy mi sül (inkább fő?) ki belőle, még nem tudjuk, de a beharangozók biztatóak. Talán legközelebb már mi is nem a vízből kifelé, hanem bele fogunk kémlelni, periszkóp után kutatva. Ha nem szárad ki nagyon ez a téma, akkor egy (két, há' ☺ ) hónap múlva visszatérünk rá!

## Összegzés

Az ugye mondanom sem kell, hogy számtalanszor kellett újrakezdenem a pályákat (küldetés közben nincs mentés). És amikor ez egyik missziót már vagy tizenkettedjére töltöttem vissza rájöttem, hogy megszerettem ezt a játékot. Elég egy apró hiba: elfogy a türelmünk, és túl hamar emelkedünk a felszínre, vagy mohóságból még egy torpedót akarunk elhelyezni a súlyosan sérült cirkáló gyomrába, netán egyszerűen zátonyra futunk, nem számít. Ha az ember egyszer bevitt egy találatot és látja, ahogy a lemenő nap fényében a lángoló hajó lassan az oldalára fordul, akkor már kész. Rabul ejtett az élmény, és még egyszer meg kell ismételni, csak még egyszer, csak még egyszer... Vagy ahogy a vadászból üldözött lesz, de mégis sikerül lerázni a tengeralattjáró fölött cirkáló rombolókat. Nem semmi!

Mondhatni követendő példa az egyik legnagyobb, máig is élő ász, Eric Topp, aki kétszázhatvan (!) elsüllyesztett hajójával komoly elismerést érdemel. Az SH2 nyolc különleges kis videó interjút is applikált a játék mellé, amikben Topp bácsi mesél az élményeiről, de ez már csak hab a tortán. A tengeralattjáró szimulátorok piacán nincs igazán sok versenyző, de a Silent Hunter 2 most biztosan és egyértelműen vezet: aki nem hiszi, ússzon utána.

*Balage*

www.silenthunterii.com

UbiSoft/SSI

PII 600 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 10 |

✓ - realisztikus
- könnyen kezelhető
- egzotikus fajta

X - lehetne még látványosabb is
- most nincs multiplayer

86

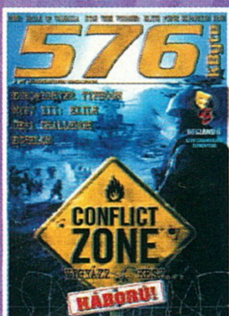

576
Csak egy magazin


576
KByte
Poszter
Oni

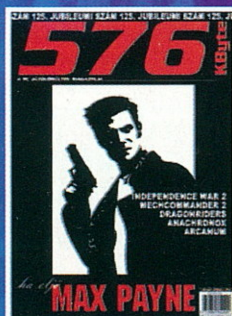

576
KByte
Clive Barker's
Undying

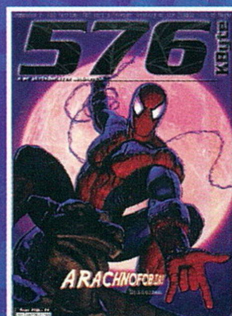

576
KByte
Black
&
White
A bennem lakozó...


576


576
KByte
Conflict
Zone


576
KByte
Alone in the Dark


576
KByte
Independence War 2
Mechcommander 2
Dragonriders
Anachronox
Arcanum
Max Payne


576
KByte
Arachnofobia


576
KByte
S.W.I.N.E.
Throne of Darkness
Ki az a Kurosawa?!


576
KByte
Soul Reaver 2

# Guilty Gear X



## Pofonok. Rúgások. Ventillátor.

Midőn a szórakoztató informatika kebelén felütötte fejét a hardveres gyorsítás, s ezzel egy időben a processzor vállára rakott összteher sacc a felére csökkent — bizonyos játéktípusok, s az azokat jellemző megoldások mintegy varázsütésszerűen ódonnak, avagy egyenesen elavultnak számítottak már. Ezen időszak tekinthető a napjainkat is jellemző 3D őrület hajnalának, mikor is boldog-boldogtalan 3D-s projektet fejleszt, legyen szó akár akcióról, verseny-alapú játékról, s általában: bármiről, mely témának javára válhat az ez idő szerint ábrázolható, 3 dimenzió. S noha nem állíthatjuk, hogy az akkor még új technológia jegyében fogant játékok láttán nem ejtettük földre az állunkat, egy kornak — úgy látszott — végérvényesen leáldozott. Nevezzük ezt a periódust 2D-korszaknak. Bizony, ez az időszak keltett életre csaknem minden, manapság is komoly népszerűségnek örvendő játéktípust. Platform játékok, melyek manapság már szintén 3D-ben pompáznak, ám a párhuzamok, a megkérdőjelezhetetlen örökség mindmáig felfedezhető az ihlető művek, valamint az új kor alapvetései között. Így lehetséges, hogy első hallásra merész dolognak tűnik párhuzamot vonni Super Mario — a kedves kis vízvezetékszerelő — s „ara Croft között, ám a koncepció meglehetősen hasonló. Ugra-bugra, felderítés, haladás. Ám, hogy Lara elkötelezett rajongóinak meg ne zuhanjon a vérnyomása, Mario és Tomb Raider közé iktassunk be egy erősebb láncszemet: Croc. A pár éve második eljövetelét ünneplő krokodilkölyök, valamint kedvenc vízvezetékszerelőnk kalandjai között aztán tényleg nem nehéz fellelni a párhuzamokat. Immár 3D a világ. S 3D a hős. A játék mozgatórugói azonban változatlanok. Gondolatébresztő: lehetséges, hogy ezért hívják ezeket 3D-s platformjátékoknak? (Alant következő megállapításom hatására Martin ugyan azt javasolta, tegyek egy hosszasabb sétát a friss levegőn — ám szerintem a Metal Gear Solid PC-re is megjelent, első epizódjának gazdagon mért, konténerek-közötti-bújkálós akciójelenetei egyértelmű Pacman jegyeket sugallanak.) A 3D őrület révén persze nem csupán Mario kényszerült birtokba venni a harmadik dimenziót. Így tett Duke Nukem, aki pedig az Idők Hajnalán még szintén Commander Keen féle platformjátékokban rúgdosta szét a tatyakos Idegen Alfeleket, s így tett Scorpion is, karöltve Sub Zero nevezetű nemezisével. El is érkeztünk az elmélkedésünk tárgyául szolgáló témakörhöz. Azaz, a verekedős játékokhoz. A ma PC nyüstölői sajnos különösképpen ínséges időket élnek ezen szinten, az utolsó, érdemi újításokkal s prezentációval felvértezett mű az 1999-es év elején publikált Biofreaks volt. Hú, az a darab máig is az überek közé tartozik — bizonyos szpesölmúvok segítségével lenyeshető opponensünk mindkét karja, hogy a továbbiakban az vérpatakokat spriccelő csonkjaival hadonásszon bele a világba. Elég hot. Megjegyzendő: a Biofreaks szintén 3D-s. Mint ahogy, a ma verekedős játékainak 99%-a is az, függetlenül annak színvonalától, avagy az általa használt platformtól. Az igazán komoly respekttel rendelkező 3D-s címek, mint pölö Tekken sorozat azonban, kizárólagos konzol-licensz alatt állanak, legalábbis ezen írás pillanatában mindenképpen. No Problémo: izzíts be egy PS emut, s már nyomathatod is a Soul Blade-et. A műfaj esszenciáját persze, alighanem a hamarosan érkező, legújabb Tekken fogja tolmácsolni — PS2 tulajdonosok örömére. Csak semmi pánik: már PC-re is készülget a Mortal Kombat V, s azért léteznek fejlesztők, akik nem átallják új keltezésű műveiket multiplatform alapon tárni a közönség elé. Ilyen a Guilty Gear X is, fajtájára nézve: verekedős játék.





▲ Ez egy fight

### Prezentáció

Ki látott, hallott még ilyet? 2002 első havában arra lesz figyelmes a kíméletet nem ismerő kritikus, hogy szemei s fülei előtt a legszebb arcade hagyományok puffogtatásával jelentkezik be egy mű. Kék villódzás, bögyös mangacica suhint jobbról. Vörös villódzás, benga bionikus lény zúz egyet, balról. Közben pedig, vígan pörög a Sega játékokra jellemző, agybeteg zúzda with műanyag szinti, s persze az egy másodperces loopgitár sem tartozhat a nélkülözhető kellékek közé. Ó! Akkor nézzük, az alkotó urak mit is óhajtanak a szánkba tömködni. Nos, a Guilty Gear X egy a végletekig hagyományhű, ám tucatnyi tetszetős



megoldással is rendel-kező 2D-s anyagot takar, melyben papírmasé figurák igyekeznek félholtra verni aktuális opponenseiket. Ezt látván, akár be is kapcsolhatjuk az oldalunkon hordott mobiltokban rejtegetett Időmodulációs Device-unkat, szemrevételezendő a játék által tolmácsolt prezentáció alapvető színvonalát. Lévén szó konzolokon is bemutatkozó projektről, a Guilty Gear X maximális, teszem hozzá: fix felbontása 640*480, 16



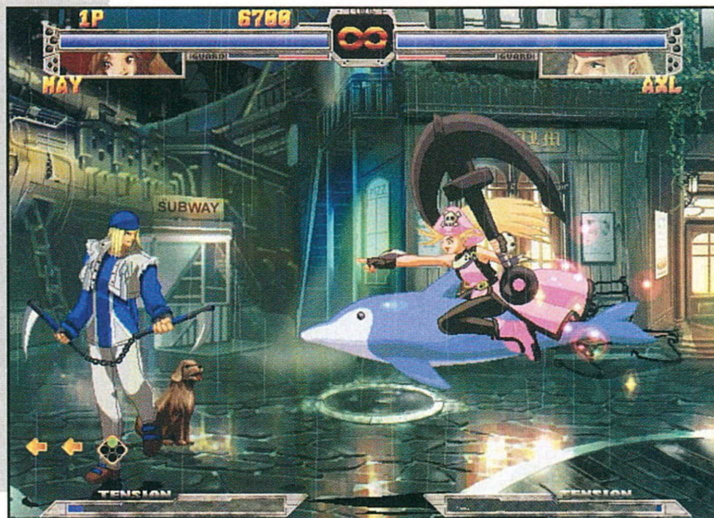

▲ Csaltam, csaltam!



bites színmélységgel. S noha nem lenne rossz végre benézni egy legalábbis 1024-ben futtatható 2D-s anyagot, a játék sebessége s dinamizmusa, — mely a műfaj első számú ismérvei közé tartozik — a használható felbontás tükrében: kifogástalan. Azaz nem jobb, nem rosszabb, mint a múlt nagyjainak ezirányú képességei. Legjobb példa a Marvel Super Heroes, avagy a Street Fighter Alpha sorozatok tagjai lehetnek, lévén említett művek — hasonlóan



▲ *Egy Instant Kill, de nem tudom hogy csináltam*




▲ *...nnna: én itt kapcsolnám ki az egészet...*



a Guilty Gear X-hez — ugyancsak bővelkednek a teljes képernyős effektekben. Nézzük akkor a karaktereket. Nos, a repertoár 15 +1 emberkét számlál, mely +1 a legyőzendő Bosst takarja. S persze, adott pár Titkos Karakter is. Lévén a darab képi világának tekintetében hamisítatlan manga-filinggel számolhatunk, a legtöbb figura is ezen stílus tükrében alkottatott meg. Így adottak a klasszikus, rendkívül nagy hajzattal s kardokkal rendelkező Elszántkák, a szinte már követhetetlen lábtechnikával s meghökkentő ötletekkel — értsd: képességekkel — rendelkező mangacicák, valamint az egy, azaz egy darab, kötelező jellegű benga karakter sem hiányozhat. Szerintem ő az egyik legjobb fej, az Orosz Haditengerészet oszlopos tagjaként, Potemkin néven nyomja magát. Lásd screenshot, hogy hogyan.

## Alapok

Az irányítás nem különösebben bonyolult ügy: ütés, rúgás, vágás, felsővágás. Plusz iránygombok. Ezen jellemzők buzgó, s lehetőség szerint: hatékony kombinálásával adjuk meg kívánalmainkat, illetve a szpesölmúvokat is. Itt álljunk is meg: az installált játék dokumentációja gyakorlatilag a nullával egyenlő. Karakterünk kiválasztásakor kapunk egy-két pillanat erejéig bevillantott, maroknyi specialitás kivitelezését bemutató táblázatot, s ezzel vége is. Lehet próbálkozni. Maroknyit csupán, ezt bizton állíthatom: ha gyakorló üzemmódban nekiugrunk egy karakternek, úgy kitartó kísérletezés s kis szerencse révén, újabb s újabb, a táblázatok által nem tárgyalt specialitásokat mutathatunk be. Így most javallat jön: ha igénylitek a hozzáférhető karakterek minden speciális mozdulatát á lá Mortal Kombates idők, úgy jelezzétek azt. S akkor majd jól rajta leszek, mint a hathuszason. Ez poén volt. Csak nem jött be. Választható játékmódok tekintetében természetesen adottak az Arcade, Versus, valamint Survival üzemmódok, valamint itt figyel a mind használhatóság, mind testreszabhatóság tekintetében kifogástalan Practice üzemmód is. A darab által kínált opciók is szokatlan gazdagságról tesznek tanúbizonyságot, s ez szintén üdvözlendő körülmény. Nehézségi fokozatok, menetek száma, Instant Killek letiltása, avagy engedélyezése, stb. stb. Nézzük akkor a játékmenet alapjait. Specialitások tekintetében ne számítsunk ujjösszekeverő mutatványokra: 95%-uk kivitelezhető a jó öreg, „lefélkör-balróljobbra+rúgás", avagy „előre-hátrarúgás" módozatok révén, valóban csak gyakorlás s — tekintettel a közölt táblázatok hiányosságaira — kísérletezés kérdése. Jó hecc a Tension mutató, mely hasonlóan a Mortal Kombat Trilogyból ismert Agressor mutatóhoz, minden egyes ütés, rúgás hatására növekszik valamicskét. Jelzem, csak akkor, ha az offenzív mozdulat kivitelezése közben opponensünk felé mozgunk. Ha a mutató fullra csordul, úgy kivitelezhetőek Instant Kill specialitásaink, melyeket a táblázatok persze nem tartalmaznak. Ettől azonban még léteznek. Működésüket illetően hasonlatosak a Mortal féle Fatality-khez, csak éppen nem ellenfelünk kiütése után, ám a játék hevében mutathatjuk be azokat. Eredményük, mint arra nevük is utal: opponensünk azonnali halála. Érdemes még tárgyalni a blokkolást, mely azonban itt is Street Fighter alapon működik: fogod, oszt' ellenfeled tekintetének irányába húzod a karakteredet. Ennek hatására automatikus védekezésbe fog. Ha nem, úgy a hiba az Ön készülékében van.

## Maradhat

Bizonyos karakterek — beszélünk itt pl. a fején repüléshez használatos papírzacskót hordó, kezében hatalmas szikét lóbáló, s mindehhez makulátlan frakkot viselő Faustról! — inkább sikerültek idiótára mint eredetire, alapvetően mindenkinek sansza lehet megtalálni a neki legkedvesebb karaktert. Van még Kisherceg is, Ky-Kiske néven fut. A Guilty Gear X összességében kellemes, egy letűnt kor legszebb hagyományait felidéző s méltó módon tolmácsoló verekedős anyag, mely azonban érzésem szerint nem mutat fel eget-földet rengető megoldásokat sem a stíl iránt értelmezett elvárásaink, sem az évekkel ezelőtt keltezett konkurrensekhez képest. Megtekintése így a műfaj kedvelőinek kötelező, míg a többieknek javallott jellegű.

*by GyZ*

www.guiltygearx.com

**Cyberfront**

**PII 300** (P200), **64 MB RAM** (32 MB RAM)

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 8 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ - hangulatos
- gyors

✗ - maroknyi idióta karakter
- nullával egyenlő dokumentáltság

**80**



# Harcosok Klubja

Mélységes mééééły a múltnak kútja. S hogy mennyire is az, ahhoz elég csak feltennünk a kérdést: vajon mikor keletkezett a Világ Első Verekedős Játéka? Vegyünk csak elő egy ötletszerű évszámot, pl.: 1988. Ez bizony nem lesz jó — kapásból beugrik tucatnyi cím, melyek a 88-as évben keleteztek: Kageki, Datsugoku, sőt itt van a Double Dragon második epizódja is. Nem is szólva az örökérvényű alapvetésről, melynek a Bad Dudes vs. Dragon Ninja címet van lelke magáénak vallani. Huhhhhú — eleve kihagyhatatlan műremek. Jó kiindulóalap lehet a Double Dragon mítosz — nézzük akkor, mikor is született annak első epizódja. Hm. Mindössze egy év a differencia, 1987. Jé, ez évben győzedelmeskedik Hulk Hogan André the Giant felett. S jé: nem a Double Dragon az egyetlen, 1987-ben megjelent verekedős anyag. Shinobi, Avengers, Captain Silver, blablabla...ugorjunk nagyobbat: 1981. Háh! Síri csönd. Mondatnók: méla kuss. Ez év derekán verekedős stuffnak nyoma sincs, s olybá tűnik, ugyanez a helyzet visszafelé is. Akkor menjünk előre. '82. Megrendezik a Szárnyas Fejvadászt. '82 vége: GyZ írni tanul. Más semmi. '83 vége: Érdekes. Itt sincs semmi. Najó, '84? Igen, igen. A Válasz: '84. A helyzet az, hogy első ízben 1984-ben találkozhattunk verekedős játékkal, ám a szezon nemhogy egy, ám tucatnyi művel örvendeztette a kor árkád látogatóját. Ezen címek: Kung-Fu Master, Dragon Buster, Karate Dou, valamint utóbbi fejlesztett, szintén '84-ben piacra dobott, Taisen karate Dou című változata. Már első pillantásra felfedezhető bizonyos párhuzam ezen egy időben beért, s így, feltehetően, megközelítőleg egy időben fogant projektekben: mindhárom a keleti harcművészetek nyomán óhajtja buzgó centdobálgatásra sarkallni a játékosokat. A kérdés: vajon miért? Nos, aligha túlzunk sokat, ha áttételesen egy Bruce Lee nevű urat teszünk felelőssé az első verekedős játékok befutásáért. Mr. Lee 1973 nyarán bekövetkezett haláláig rengeteg, általa koreografált harci jeleneteket felvonultató filmet hagyományozott az utókorra. Ezek között az utolsó, — melynek bemutatóján Bruce Lee sajnos már nem lehetett jelen — Enter the Dragon című mozi már világméretű elismertséget hozott a mester számára. Akit egyébiránt, máig is minden idők legkivételesebb adottságú harcművészének ismernek el. Mindmáig ő az egyetlen, aki képes volt elérni a tíz danos fokozatot, mely fokozathoz társított, egyszavas jellemzés: megüthetetlen. Az Enter the Dragon — nálunk a Sárkány Közbelép címen fut — sőt a későbbiekben Bruce Lee korai filmei is kultuszt teremtenek, egyúttal növelvén a keleti kultúra, illetve harcművészetek iránti komolyabb érdeklődést a nyugati társadalmakban is. Az amerikai filmipar pillanatok alatt ismerte fel az ezen érdeklődésben/igényben rejlő lehetőségeket, így Mr.Lee munkásságának ihletettségére újabb, állítólagos karateszakértőket alkotnak meg, mint a 43734 epizódot megért Karate Kid, avagy a Máj kell, Dudikoff? - féle Amerikai Ninnya. (Mely meghatározás önmagában is érettnek tűnik egy szemérmes kis kacajra. Itt van: ehhhehehehe.) Akárhogy is, a játékkészítőket nem hagyhatta hidegen az 1973-tól '84-ig terjedő, keleti harcművészetekben páratlanul gazdag periódus. Ebben látom annak magyarázatát, hogy '84-ben három „karatés" darab is beérkezett, lefektetvén egy stílus — a verekedős játékok stílusának — alapjait.



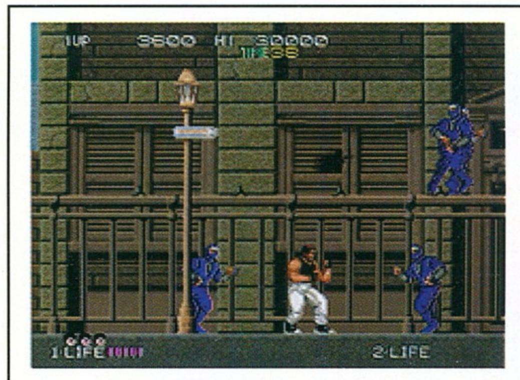
▲ Fatal Fury2 1992



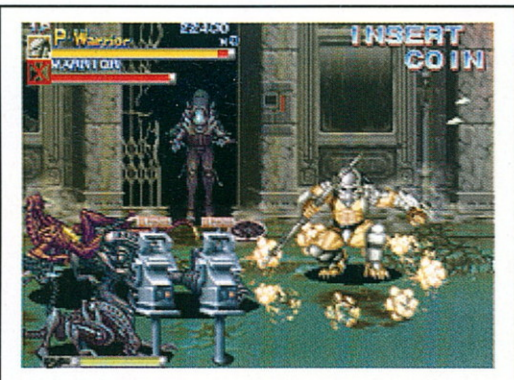
▲ Cadillacs and Dinosaurs 1993



▲ Art of Fighting 1992



▲ Baddudes vs Dragonninja 1988



▲ Aliens vs Predator 1994

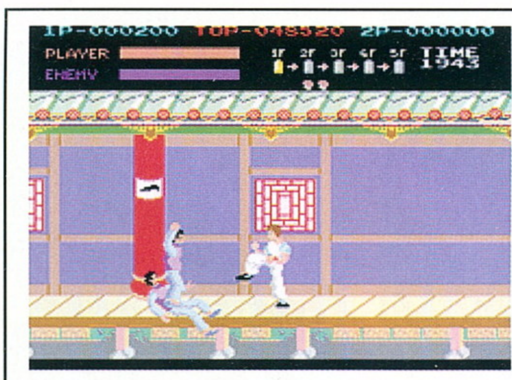
## A Kezdetek

A kezdetek kezdetén balról-jobbra haladtunk, s ütöttünk mindenkit a rendelkezésünkre álló ütés, rúgás, esetlegesen egy darab extra támadás segítségével. Ezen nyomvonal szolgáltatja a '84-ben megjelent Kung-Fu Master, avagy a Dragon Buster alappilléreit is. Ám, már az első darabok megjelenésekor felüti fejét a verekedős játékokra jellemző, második megközelítés is, melyet elsőként a Karate Champ vonultat fel. Azaz két, egymással nem-annyira-szimpatizáló fél áll fel a küzdőtér átellenes pontjaira, majd jóval gazdagabb ütés/rúgás repertoár tükrében, kísérletet tesznek fizikai fölényük demonstrálására. A két approach már a kezdetekkor is jól, kényelmesen fért meg egymás mellett. Nincs is ezen mit csodálkozni — a jobbról-balra haladós verekedős játékok során— melyeket a későbbiekben beat'em up-oknak nevezett el a játékostársadalom — a fokozott adrenalinszint, valamint a kooperatív játék lehetősége kerül előtérbe. A másik játéktípus ezzel szemben a stílus iránt komolyabb érdeklődéssel bíró használó tetszését is maradék-

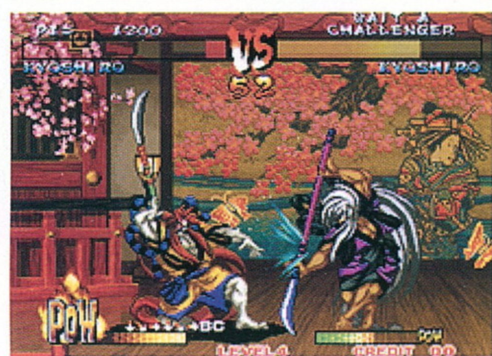


talanul megnyerheti, hiszen itt már egyértelműen az a jobb, aki jobban képes kombinálni a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Egyszóval nem csupán jó reflexek, ám intelligencia is szükséges ahhoz, hogy jól szerepelhessünk. Ezzel természetesen nem a beat'em upok ellen óhajtok szólni, hiszen a genre számlálhatatlan alapvetést hagyományozott ránk, melyek közül tucatnyit hamarosan be is mutatunk. Lévén mindkét játéktípus töretlen népszerűségnek örvend világszerte, természetes dolog, hogy a lefektetett irányvonalak fejlesztései nyomán sorra érkeznek az újabb s újabb játékok. Ám, míg a beat'em upokat kellő színesség s változatosság jellemzi, — emlékezzünk csak az amerikai rosszfiúk ellenében folytatott, még C64-re is megjelent Renegade-re — addig a 1on1 — azaz egy-egy ellen — típusú verekedős stuffok közös gyermekbetegséggel küzdöttek. Nevezetesen: a kiegyenlített erőviszonyok végett, mindkét játékos ugyanazon karakterrel lépett színre. Nézzük csak sorra az éra — egyébiránt zseniális — főffeneteit: C64-es Uchi Mata judoszimulátor, a kultikus International Karate sorozat, avagy a Barbarian első epizódja. Ugyanazon karakter, ugyanazon mozdulatokkal. Csak éppen ketten vannak, s egymás ellen. A korai 1on1-oknak így általános jellemzőjévé vált a kevés lehetőség, s így a könnyen unalomba fulladó játékmenet. Nem telik el azonban sok idő, s az első 1on1-ok megjelenését követően, 1987-ben ezen stílus is képes továbblépni — megérkezik a máig is hatalmas népszerűségnek örvendő Street Fighter első epizódja. Személyében köszönthetjük a világ első verekedős 1on1-ját, mely szinte már szemtelenül egyszerű, afféle „homlokracsapós" ötlettel fűszerezi a stíl hozadékait: tucatnyi, eltérő képességekkel rendelkező karaktert szerepeltet, sőt nem átall közéjük szövevényes, kvázi-sztori alapú interperszonális vonalakat szőni. Elsőként jelentkezik a speciális támadás fogalma, melyeket eltérő billentyűkombinációk révén hajtanak végre a karakterek, tévén a stílust meglehetősen szavatossá, és egyúttal az érdeklődés középpontjába is. Így, a Street Fighter megjelenésekor valóságos forradalom kerekedik a 1on1 birodalom kebelén — a jövő fejlesztéseinek 99%-a már eltérő karakterek szerepeltetésével, s az elmaradhatatlan specialitásokkal jelentkezik. Pár cím a Street Fighter stílusteremtése utáni időszakban fogant játékok közül: Art of Fighting sorozat, Samurai Showdown sorozat, Fatal Fury sorozat. Ekkorra már a beat'em up-ok is komoly ászokat tudhatnak soraik között, így a későbbi Nagyágyúkat, mint a szinte minden számítógépes platformon bemutatkozó Final Fight-ot követően, piacra kerülnek az akár négy használó által egy időben játszható fejlesztések, pl: Cadillacs and Dinosaurs. Máig is örökérvényű klasszikus, szabadstrand nélküle nem létezhet. Az 1994-ben keltezett Aliens vs Predator megjelenésével — mely a zseniális témaválasztás ellenére sem bizonyul minden idők legsikerültebb beat 'em up-jának — a genre eléri határvonalait. A kései darabok, mint pl. a 96-ban piacra dobott Dungeons & Dragons, avagy a szintén fantasy ihletettségű Knights of the Round Table bonyolultságuk okán — jószerivel kezelhetetlen, ráadásul nem is túl hatékony mágiarendszer — már relatív sikertelenségre kárhoztatnak. Mindennek tetejében, a 1on1 még '92-ben újabb előrelépést produkál — érkezik a későbbiek során világhisztériába torkolló Mortal Kombat első epizódja, mely már digitalizált karaktereket manipulál. A mítosz sokak szerint a második részben teljesedik ki, míg a későbbi Mortal-hajtásokat hajlamosak hozzáértő fikázás kíséretében leírni. Pedig a Trilogy, meg a IV tökjó. Oké, oké: a három az tényleg elég szax. Mialatt a Mortal Kombat világhódító útra indul hogy filmadaptációkat, sőt szappanoperákat érhessen meg, a háttérben már javában dúl a Sega által életre hívott, új generációs fightláz. Teljes 3D, tucatnyi karakter, valamint a 1on1-tól immár elvárható specialitások jellemzik a művet, mely a későbbiek során az újgenerációs verekedős stuffok előfutárává avanzsál: Virtua Fighter. A máig is meghatározó jelentőségnek örvendő alapmű azóta már a Mortal sorozatot is képes volt „kikényszeríteni" a harmadik dimenzióba, egyúttal oly volumenű játékok ihletőjeként tekinthetünk rá, mint a konzolok világában abszolút spillernek számító Tekkenek. S akkor még nem is szóltunk a Virtua sorozat készülő, negyedik epizódjáról, mely játéktermekben való bemutatkozását követően a PS2 piacon is debütál. S hogy a PC nördöknak sincs oka az elkeseredésre, arra a www.mk5.org cím mielőbbi meglátogatása szolgálhat bizonyságul.

*by GyZ*



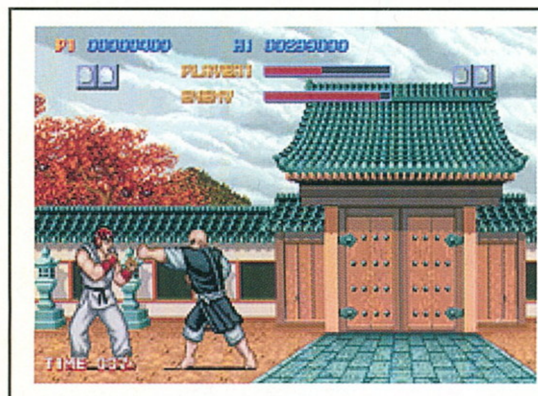
▲ *Kung-fu Master 1984*



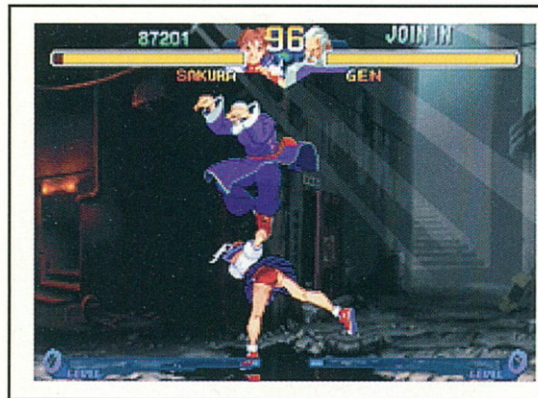
▲ *Samurai Showdown 1995*



▲ *Shinobi 1987*



▲ *Street Fighter 1987*

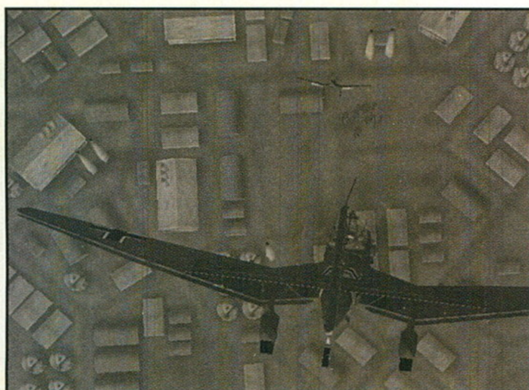


▲ *Street Fighter Alpha 2 1996*

# IL2 Sturmovik

## Égi Jelek

A UBI Soft gondozásában megjelent IL2 Sturmovik a Második Világháború — relatív — végnapjaiba kalauzol minket. A Szovjetúnió által csatasorba állított Sturmovikok címben szerepeltetése mögött azonban több áll, mint első olvasatra gondolnánk: a kor újgenerációs szimulátorában ugyanis nem csupán szovjet, ám német oldalról is kísérletet tehetünk a Történelem újraírására.



▲ *Helmut, tuti jó irányba mész?!*

### Missziók, Felhozatal

Mindenekelőtt adottak a történelmi hitelesség jegyében fogant kampány-küldetések, szovjet s német oldalról egyaránt — ezekhez a Pilot Career ponton keresztül férhet hozzá az éra iránt fogékony játékos. Tucatnyi scenario alapú misszió is adott, míg a mű különféle perifériáit — kezdve grafikus részletességtől át a nehézségi fokozatokig — rugalmas módon hangolgathatjuk önnön, valamint gépünk képességeihez (a mindezen közben szóló „harcipolka" pedig Nagybetűs Telitalálat. Felszálláskor tuti, hogy azt prumpogja maga elé a felhasználó.).

A gyári missziókat következetes kidolgozottság, összetettség jellemzi — a felhozatal komplett teljesítése így látatlanban is hosszas szavatosságot vetít előre. Kiegészítés: a darab minden, a kor hadszínterén elő/megfordult gépet ismer (!), sőt, mindegyiküket repülhető formában tárja a játékos elé. A felhozatal így 32 modellt számlál, melyek mindegyikéhez az eredeti sajátosságok, menettulajdonságok, s persze cockpit-kidolgozás dukál. Páratlanul gazdag, elképesztő igényességről tanúskodó kínálat. Sőt, állandó jelleggel bővülő kínálat: az alkotók, valamint a mű elkötelezett rajongói ezekben a pillanatokban is újabb modellek megalkotásán fáradoznak. A kampány, valamint scenario küldetéseken túl adott egy küldetésgenerátor is. Könnyen kezelhető, áttekinthető, s nem utolsósorban: használható is. Se? Kezdve a teljesen alapvető, irányított dogfightoktól a gyári kampányküldetésekhez méltó összetettséggel bíró missziókat hívhatunk életre. Nincs más hátra, mint összeverbuválni egy IL2 Sturmovik Nördó Tábort, aztán egymásnak készíthetjük a küldetéseket — a darab örökérvényű szavatossága így már valóban garantált lehet. Kiemelten célszerű egyébként multiplayer alapon is nekirugaszkodni az IL2 Sturmoviknak: FPS szerű játékmódok, így Face to Face, kooperatív, s a darab jellegével kitűnő módon asszimilálódó Team Deathmatch kezeskednek róla, hogy senki sem kárhoztatik majd szóló alapon létezni az égben.

### tan'tónéni included

Egy korábbi mű kapcsán már tárgyaltuk, nem feltétlenül hasznos/célszerű az összetettebb szimulátorok sajátosságaiba „melyik-gombmire-szolgál" alapon belebonyolódni. Legalábbis, míg áttekintésről van szó, s nem minden főbb részletre kiterjedő leírásról. Kiemelten igaz ez az IL2 Sturmovikra, lévén a mű minden eddigi megoldást felülmúló tutoriallal érkezik. Egyszerű, nagyszerű: a darab előre tárolt kameraprogram szerint láttatja, valamint kommentálja az eseményeket, míg mi: 1.vagy tátott szájjal pislogunk hogy: „úúú, ez tök púp!", avagy „mit nekem ez?" alapon, a menüből bármely pillanatban magunkhoz vehetjük az irányítást az oktatóküldetések során is. Példa: régóta foglalkoztatott a gondolat, ezek a Második Világháborús Ászok hogyan is kivitelezhették a golyósprayeffektet: tudod, a Sturmovik határozott ereszkedésbe kezd, majd ahelyett, hogy célba venné az alant figyelő három tank valamelyikét, egy nyűgös/lusta farokbemozgatással kilengeti magát önnön testének tengelye mentén, ily módon mindhárom tankot szórván meg egyszerre. Ez egy példa csupán, melynek helyes kivitelezési módja kiderül az oktatóanyagból — működik, sőt: pofonegyszerű. Egyébként érdemes lehet minden oktatóórát végigülni, lévén az irányításon túl a darab stratégiai fontosságú manővereket, illetve ezek használhatóságát is demonstrálja.



▲ *...nyugirugó - ura vagyok a helyzetnek*



▲ *Icarus hívja bázist, Icarus hívja bázist!*

### A Játékról

Ennél jobbat még nem pipáltam — megmagyarázom: korunk újgenerációs szimulátorai között gyakorlatilag az első s egyetlen mű ez, mely kifogástalan formában, független módon kezeli a pilótafülkét, valamint a pilóta fejszerkezetét. A Fly! és Fly! II, Flight Simulatorok tessék-lássék alapon implementált nézelődő billentyűire immár elavult félmegoldásokként tekinthetünk. Az IL2 Sturmovik egészen aprólékos műszerfalai ugyanis nem fotók, textúrák képében jelentkeznek — valós időben, 3D-ben van itt az egész apparát. Ráadásul

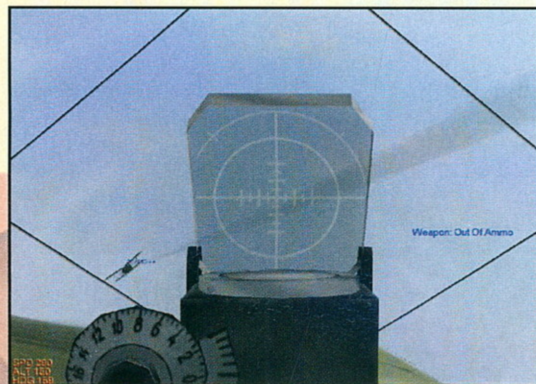
A Szovjetúnió elleni csapások során a német haderő színe-java került mozgósításra: a szárazföldi német egységek 75%-a, illetve a Luftwaffe 62%-a. Az invázió így nem kevesebb, mint 153 szakaszra oszlott, beleértve a 21 hozzáférhető tankszakaszból 19-et. Hárommillió német katona. 600000 jármű. 3580 tank. Mintegy 7184 tüzérségi üteg, valamint 1830 repülőgép. A csapatokkal konkuráló Szovjetúnió ezzel szemben, még Hitler korai intézkedései ellenére is 4.7 millió katonával képviselteti magát a hadszíntéren.

IL2 STURMOVIK



az egész zoomolható. A megoldás így esztétikai szempontok szerint is klasszis, ám az általa képviselt szimulációs élménynél élethűbbet/ rugalmasabbat aligha tapasztalhat meg a kor játékosa. Immár nem kényszerülünk szerencsétlenkedésre sem, vajon merre vett tiplit az ellen — fejünk forgatásával simán bemérhetjük őt anélkül, hogy kényszerű irányváltoztatásra kárhoztatnánk.

Van ám még: lévén sérülésmodellek szintjén is über a darab: pilótafülkénk könnyedén válhat ripityára-szaggatódás áldozatává, majd miután bekap egyet a motor is, a kiözönlő kartellgáz révén rövid időn belül alig látunk majd ki a szélvédőre kapott feketeségből. Lyukak a műszereken, az ablakokon — még a szél hangja is felerősödik, amint a bepókhálósodott üveg felülete megmeg adja magát. S ami kívül folyik: minden gép sérülési zónákkal rendelkezik, végre el lehet felejteni az „eltalálták-nem találták el" végleteket: az oldalba kapott géptest csak fel-felszakadozik, majd szerencsés esetben, ha „golyóverte" állapotban is, de tovaszáll.




▲ *Üzenj valamit anyádnak!*




▲ *...affene...*

Ám egyetlen találat a farokszárnyra, s a gép irányíthatósága pillanatok alatt mélyrepülést végez. Lelőhetőek a szárnyak, a kerekek, szóval minden a legnagyobb rendben van — életszerűbbet, kiforrottabbat aligha kapott/nyújtott a stíl. Kiemelendőek a hangok is: kellő kakaón berregtetve a dögöket már kifejezetten élményszerű összhatásban lehet részünk. Szimulátor rajongóknak így eleve kötelező tananyag, ám ha valamivel, úgy az IL2 Sturmovikkal még a halász-horgász szimulátorok kedvelőinek is érdemes lehet próbát tenniük.

## Szinte már jó

Több mint jelzésértékű, hogy a darabot még a Flight Simulator 2002 ellenében is gyönyörűnek vélelmezik mind rajongók, mind a stílus avatott szaktekintélyei. Aligha véletlenül: jóllehet, e sorok szerzőjének még nem volt szerencséje a „Wold Trade Centeresítetlen" Microsoft műhöz, ám a Fly! II, X-Plane, F18 féle tájmodellekre kacagva ver rá az IL2 Sturmovik. A városok városok, az erdők erdők — egyszerűen nem érződik, hogy itt átverés esete forog fent. Aztán mikor kioldjuk a bombákat, s a következő pillanatban azok felsikoltanak, eltűnődünk: jó ez 95%-ra? 2002 első havában: simán.

— *Dead Meat* —



Hasonlóan a francia légierőt ért, villámcsapásszerű Blitzkrieg művelethez, a Szovjetúnió elleni fellépést is gyors, megsemmisítő erejű támadásokra alapozta a Német hadvezetés. Egy, a Wermacht Főparancsnoka, Alfred Jodl s Adolf Hitler között lezajlott megbeszélés során a führer eképpen nyilatkozik a tervbe vett műveletről: „A közelgő kampány nem csupán az ellenséges haderők csatározásairól szól. Két filozófia csap össze itt." Hitler kijelentette, a kampány sikerességét látatlanban is garantálhatja a kompromisszumokat nem ismerő szigor s kíméletlenség — így még a műveletek előtt parancsot ad elit német katonákból álló különítmények létrehozására, melyek feladatául szovjet önkéntesek felkutatását és kivégzését határozza meg. Szinkronban múlt havi ajánlónkkal, Németország csakugyan megtöri a Hitler s Sztálin által jóváhagyott meg nem támadási szerződést — 1941. június 22-én a német haderők bevonulnak a Szovjetúnióba. Hitler remélte, a csapatok propagandával támogatott fellépése újabb villámcsapásszerű győzelmet eredményezhet — az eredeti tervek szerint mindössze nyolc hét alatt kényszerítenék a Szovjetúniót feltételek nélküli kapitulációra. A Német haderő három részre osztatik: az első szakasz támadás alá veszi Leningrádot, hogy aztán a tervek szerint csatlakozzon a Moszkva ellen hadat viselő szakasszal. A harmadik osztag Kiev felé nyomul, többek között megszerzendő a déli területek olajmezőit. Elemzők szerint a Hitler parancsa nyomán három, s így lényegesen ütőképtelenebb szakaszra osztani a német haderőt egy volt azon vitális körülmények közül, melyek a Harmadik Birodalom majdani bukásához vezethettek.

A Luftwaffe kiemelkedő szerepet tölt be a tervekben — az eredeti elképzelések tükrében levezényelt villámcsapások nyomán a Szovjet légierő jelentős gépállománya semmisül meg még a földön. Mindez nem feledtetheti a tényt: a Luftwaffe valójában sem géppark, sem pilótaállomány tekintetében nincs felkészülve az elhúzódó háborúra. Márpedig, a kezdeti sikerek után soha nem tapasztalt hatékonysággal küzdő szovjet pilótákkal s vasszörnyetegekkel találják szembe magukat: az IL2 Sturmovikkokkal.



www.il2sturmovik.com

UBI Soft / Maddoc Software

PIII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 10 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 10 |

✓ - szép
- tartalmas

✗ - héhó! És a kerozinszag?!

**95**

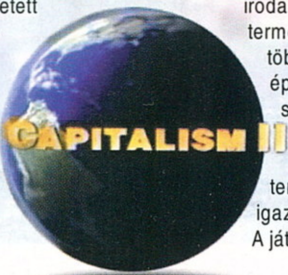
# Capitalism 2

## A gazdagság ára

Az időpont 1990 nyara. Elvégeztem az egyetemet, és a családom kezességének köszönhetően fel tudtam venni a banktól egy 30 millió dolláros kölcsönt, hogy a saját vállalkozásomat elindíthassam. Az összeg, amit kaptam, többnek tűnt, mint elegendő, de azért megpróbáltam minél ésszerűbben felhasználni. A lehetőségeim eléggé tágak voltak, mivel eldönthettem a gazdaság mely területének meghódításába fogok bele. Nem sokat teketóriáztam hát, és vettem mindjárt egy diszkont áruházat, ahol a kikötőben vásárolt import termékeket kezdtem árulni, megvettem a város szélén egy farmot, amelyen szarvasmarhákat és birkákat kezdtem tenyészteni, amiből bőrt és fagyasztott húst gyártottam ott helyben. Találtam a város egy jól megközelíthető helyén egy viszonylag olcsó telket, oda pedig egy üzemet építtettem, amiben a farmon termelt bőrből táskákat, tárcát, és bőrkabátot kezdtem gyártani. Lassan beindult a termelés mindenütt, az áruházamat kezdték a környékbeliek megismerni, és egyre több vevő jött, így a befektetésem lassan kezdett némi profitot is termelni. Igen ám, de az üzemnek egyelőre nagyobb volt a kiadása, mint a bevétele, mivel a csarnokok területe csak részben volt kihasználva, így bővítenem kellett a termékek körét, de ehhez szereznem kellett más nyersanyagot is. Persze ha külföldről veszem, akkor a környék vállalkozói bojkottálják a termékeim, és nem árulják őket az üzleteikben, ha meg tőlük veszem a nyersanyagot, kihasználják a kiszolgáltatottságomat, és fokozatosan felverik az árakat. El kellett hát döntenem, mitévő legyek. Rövid tanakodás után az export mellett döntöttem, és inkább nyitottam egy újabb üzletet, ahol a farmomon termelt húst is eladhattam végre. Sok-sok álmatlan éjszaka, meg hosszú napok számolgatásai után, végül is sikerült mindent egyensúlyba hoznom, így a pénzforgalmam szép lassan kezdett pozitív egyenleget mutatni. Na persze a befolyt pénzből el kellett kezdeni fizetni a banknak az esedékes törlesztő részleteket, ki kellett fizetni a munkabéreket, a közüzemi számlákat, a szállítókat, venni kellett újabb nyersanyagokat az üzembe, és a maradékból nekem is meg kellett élnem. Na ez nem ment valami fényesen, mert olyan kevés maradt, hogy abból luxusra már nem futotta. Sokszor felmerült bennem a kérdés, miután este fáradtan az ágyamba zuhantam, hogy talán mégsem a legjobb utat választottam. Igazán találhattam volna magamnak olyan területet is, ahol nincs konkurencia, és a város lakóinak is nagyobb szüksége lenne arra, amit termelek. Mit tegyek, mit is tegyek... MEGVAN! Opciók, kilépés, újrakezdés ☺




Mindaz, amiről itt most olvastatok, valószínűleg egy ambiciózus vállalkozói karrier története is lehetne, de most minden csak a virtuális világban történt, a Capitalism II világában. Bizonyára vannak közületek néhányan, akik még emlékeznek az 1996-os év egyik sikerjátékára, a Capitalism első részére. Akkor a játékpiacon még csak hozzá hasonlót sem lehetett találni, legalábbis olyat nem, ami ennyire komplexen átfogta volna a gazdasági élet minden területét. Közben eltelt néhány év, és az Enlight Software elkészítette a játék átdolgozott, javított kiadását, amivel most- az UbiSoft közreműködésével- ismerkedhetünk meg. A Capitalism II nem az előző rész folytatása, tehát a kor színvonalához igazították, és rengeteg új dolgot tettek bele. Csak hogy néhány dolgot említsek: nyolc pályából álló oktató küldetés, izometrikus 3D grafikában pompázó zoomolható látkép a városokról, maximum 7 játékossal játszható multiplayer mód. Megvásárolhatók lettek más társaságok épületei (még akár a rádió, vagy a TV állomás, sőt az újságkiadó is), a városoknak dinamikusan változik a gazdasága, ha egy épület magántulajdonban van, akkor a társaság színével van jelölve a neve, és a kurzort fölé mozgatva, megjelenik róla minden fontos adat, még a tulajdonos képe is. Lehet építeni egy főhadiszállást, ahol például a társaság vezetőit lehet kiképezni, építhetsz villákat, bérházakat, irodaházakat. Már több mint 60 fajta terméket lehet gyártani és árusítani, több és nagyobb áruházat lehet építeni, megvásárolható más társaságok technológiája, (persze ők is megveszik tőled, ha úgy adódik) a társaságod speciális területeinek irányítására ügyvezető igazgatókat alkalmazhatsz. A játék lényege persze nem változott.




Most is egy társaság tulajdonosaként kell, az elnök-vezérigazgatói székben ülve, a cég minden ügyét irányítani. Azzal a stratégiával itt nem lehet érvényesülni, hogy építünk egy gyárat, és csak termeljük az árucikkeket. Nekünk kell kiépíteni hozzá az értékesítéshez szükséges üzletláncot, magunknak kell sok esetben legyártani a szükséges nyersanyagot, sőt a gyártáshoz kibányászni, vagy farmokon megtermelni az alapanyagot, saját kutató és fejlesztő labort kell működtetni, hogy az árukat a gyáraink minél jobb minőségben állítsák elő, ha szükséges az áruházak termékeit reklámozni kell a helyi médiában, és persze a tőzsdén is jelen kell lenni a vállalat részvényeivel.

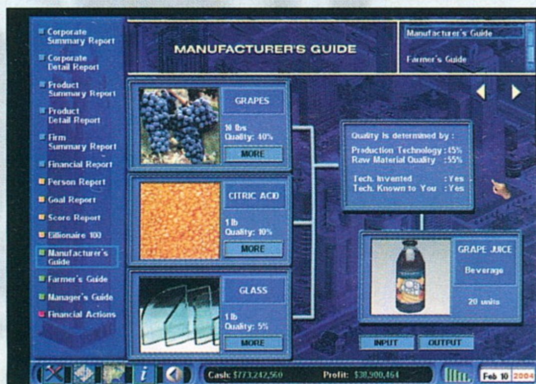
### Tanulópénz

A játékkal való ismerkedést mindenképpen vállalkozóként (Enterpreneur's) érdemes kezdeni, mert itt a program a nyolc oktató küldetésben tökéletesen megtanítja a játék kezelését, és megmutatja a benne rejlő szinte valamennyi lehetőséget, fokozatosan nehezítve, és változtatva a kitűzött célokat.



Mindezt persze ékes angol nyelven, bőséges magyarázatokkal, jól körülírva minden információt. Aki kevésbé érti a nyelvet, egy szótárral és némi odafigyeléssel azért ki tudja hámozni a súgó mondanivalójának a lényegét, na és persze a „tutorial" bármikor újrakezdhető, és ugye mindenki a maga kárán tanul a leggyorsabban.

Új játékot kezdhetek egyedül, gépi ellenfelekkel, vagy hálózatban a haverokkal. Multizni lehet az UbiSoft szerverén, helyi hálózatban a hálózati kártyával, vagy gép-gép kapcsolattal a soros porton keresztül, illetve modemmel kapcsolódva az egymás gépéhez, de összesen legfeljebb hét játékos mérheti össze a tudását. A „Multiplayer" módban bárki indíthat egy szervert, ahol indulás előtt a virtuális gazdaság szinte minden tulajdonsága beállítható. Először kiválaszthatjuk a társaságunk logóját, annak a színét, az arcképünket, és a nehézségi fokot, majd a városok számát, az induló tőke mértékét, a véletlenszerű események gyakoriságát, az indulási évszámot, az építhető kereskedelmi egységek választékát, és hogy legyen-e lehetőség részvényeket kibocsátani. Ezután a versenytársak tulajdonságai közül olyanokat lehet megszabni, mint az indulási tőkéjük mérete, mennyire legyenek agresszívek, milyen szinten legyenek képzettek, mennyire legyenek szakértők egy-egy dologban, megtudhassuk-e a titkos kereskedelmi lépéseiket, és azt, hogy egyáltalán mekkorák lehetnek. Beállíthatjuk az áru importálásánál, hogy hány kikötő legyen városonként (csak vízi úton történik import), folyamatos legyen-e a szállítás, és a behozott áru milyen minőségű legyen. Megszabhatjuk a győzelem feltételeit, így azt, hogy hány évig tartson egy verseny, mekkora vagyont kelljen a végéig összegyűjteni, mekkora legyen az elért éves forgalom, a profit, mennyi alkalmazott legyen, mekkora legyen az elért haszonkulcs, az alaptőke hány százaléka lehessen maximum forgalomban a tőzsdén, mennyi pénz lehet részvényekbe fektetve, minimum hány százaléka legyen a tulajdonunkban vállalatunknak, hány fajta terméket kelljen gyártani. Végül beállíthatjuk, hogy mely iparágakban, és mely termékek forgalmazásában kelljen elérni a vezető szerepet. Ha ezt a néhány apróságot beállítottuk, akár indulhat is a játék, de ha nincs kedvetek sokat bíbelődni ezeknek a feltételeknek a beállításával, akkor alul van egy „Randomize" gomb, amit megnyomva a program beállít valamit véletlenszerűen. Szóló játékot választva is megtaláljuk ezeket a beállítási lehetőségeket, de itt már előre beállított küldetések is vannak, melyekben hol egy iparágban, vagy egy áru kereskedelmében kell elérni a piacvezető helyet, meghatározott éves bevétel elérésével, vagy a tőzsdén kell elérnünk, hogy a részvényeink névértéke elérjen egy meghatározott értéket. Ezekben a feladatokban, kb. olyan érzéssel indulhatsz el, mint amikor leváltanak egy jól vagy rosszul működő vállalat éléről valakit, neked meg be kell ülnöd a székébe, és legtöbb esetben a szakadék széléről visszarángatva kell teljesíteni, amit megszabtak neked. Nem kicsit izzasztott meg, amikor a 14,62 dolláros névértékű részvényeim árát, fel kellett tornázni 30 év alatt minimum 400 dolláros árfolyamra, és persze közben a konkurenciát meg kellett próbálni kiszorítani a piacról. Ezek a feladatok egymástól teljesen függetlenek, nem egy lineárisan futó történetet kell végigjátszani. Az mindenesetre bármelyikre igaz, hogy rendesen meg kell mozgatni a „szürkeállományunkat" már ahhoz is, hogy ne menjünk csődbe néhány év alatt. Elérni a kitűzött célt nagyon nehéz, veszíteni viszont annál könnyebb. Például azonnal veszítesz, ha elfogy a tőkéd, és nincs több bankhitel, ha vállalataid részvényeinek több mint 50 százalékát piacra dobod, illetve ha a játékidő végére nem éred el a kitűzött célokat.





## Nézelődjünk

A játék alapképernyőjén, a város látképét látjuk, részletesen kidolgozott 3D nézetben. Az utcákon jönnek-mennek az emberek, az autók száguldoznak az utakon, a gyárkémények füstölnek, az eladó épületekre ki van téve a „Sales" tábla. A képernyő alján van az irányító tálca, rajta az aktuális pénzmennyiség és a profit összege, a dátum, és a „toolbox" a „minimap", a „worldmap" és az információs központ gombjával. A „toolbox"-on található az építés menü, a legfontosabb gazdasági jelentéseket, és tőzsde híreket megjelenítő kapcsoló, itt állíthatjuk be a játék sebességét, és innen érjük el a játék egyéb beállításait, és a mentés, betöltés, kilépés menüket is. A „minimap"-ot megnyitva, egy ablakban látjuk az aktuális területről a legfontosabb információkat. A felső sorban lévő kapcsolókkal válthatunk a különféle nézetek között. Az elsővel megnézhetjük a terület beépítettségét, a másodikkal a gazdaságát, a harmadikkal a társaságok profittermelését, (a saját cégeink esetében zöld, illetve piros színnel látjuk, attól függően, hogy nyereséges vagy veszteséges). A negyedik kapcsolóval a terület nyersanyagkészleteit jeleníthetjük meg, itt minden nyersanyaglelőhely a nevének a kezdőbetűjével van jelölve. Az ötödik kapcsolóval pedig a szállítási útvonalak rajzolódnak ki a térképre. A „minimap" alsó részén kapcsolhatjuk be az épületek nevének megjelenítését, valamint egy kis menüsort, aminek az alján láthatjuk a terület költekezési és adósság szintjét, valamint a terület klímájának jellemzőit. Itt találunk még néhány kapcsolót, amivel a „minimap"-on megjelenő információkat szűrhetjük. Az elsővel egy adott fajta céget választhatunk ki (pl: csak az áruházak, vagy csak a farmok helyei látszódjanak), a másodikkal egy vállalatot, a harmadikkal pedig egy adott terméket pécézhetünk ki magunknak, és így a térképen, csak azt látjuk, amire valóban kíváncsiak vagyunk. Ha például meg akarjuk nézni, hogy egy adott területen merre lehet kapni egy bizonyos terméket, akkor kiválasztjuk a szűrő kapcsolóval, így a térképen egy fehér pötty fogja jelölni a helyet, ahol azt a valamit gyártják, vagy forgalmazzák, és így a közelébe telepítve a saját üzemünket, vagy áruházunkat, kisebb lehet a szállítási költség. Van még itt két kapcsoló, amivel bekapcsolhatjuk, hogy csak a saját vál-






lalatunk, illetve csak az aktuális város legyen látható. Az így megszűrt adatok között, a bal szélen lévő fel-le nyilakkal lapozhatunk, és a szűrt adat fog megjelenni a fő képernyő közepén, amire ha rávisszük az egérkurzort, minden lényeges adatot megtudhatunk róla.

## Vállalkozzunk

Bármibe is fogunk bele, ha még nincsenek a vállalatunknak épületei, akkor azoknak ki kell nézni először a legjobb helyet, majd a listából kiválasztani, mit akarunk építeni, (áruházak, gyárak, farmok, bányák, olajkút, kutatóközpontok, bérbe adható épületek, na és a központunk), majd ha elegendő rá a pénzünk, akkor egérrel egyszerűen letenni az ábráját a telekre. Egy farmot célszerű kevésbé beépített, de a városhoz közeli területre, a gyárat a minél sűrűbben lakott városrészbe, az áruházat lehetőleg minél távolabb a konkurenciától felépíteni. Bányákat és olajkutakat persze csak a nyersanyaglelőhelyre építhetünk, de minden egységre igaz, hogy minél közelebb van a sűrűn lakott terület, annál több dolgozója lesz a cégnek.

Egy kereskedelmi cég alapításakor az első teendő a cég működési struktúrájának a kialakítása. Ehhez kilenc négyszöget találunk, melyekben egyenként beállíthatjuk, hogy melyik egység mit tegyen. Árubeszerzők, raktárosok, eladók, címkézők, és a reklám osztály. Ezek között fel kell állítani egy kapcsolat rendszert, ami például úgy nézhet ki, hogy egy csapat felkutatja a piacon a legkedvezőbb áru terméket, ők az árut kétfelé osztják, így egy részét egyből eladásra kínálják, egy részét elraktározzák, hogy folyamatos legyen a későbbiekben is a kínálat. A reklám osztály felveszi a kapcsolatot a médiával, és a legkevésbé népszerű termékek reklámozásával megbízzák a helyi sajtó, rádió vagy televízió állomást. Ha egy import áru minősége kimagaslóan jó, akkor célszerű lehet a terméket felcímkéztetni a saját emblémánkkal, mielőtt az eladására kerülne sor, ezzel is növelve a vállalat, a márkanév (Brand) elismertségét. Megtehetjük persze, hogy mindent átcímkézünk, de ezzel az ismertség ugyan gyorsabban nő, de nem biztos, hogy minden termék egyformán jó minőségű, ami miatt a márkanév népszerűsége erősen lecsökkenhet. Az áruházba beérkezett áruk (maximum 4 fajta termék) a képernyő felső részén láthatók. A képük mellett, a baloldalon lila csík jelzi a szállított mennyiséget, a piros a kereslet mértékét, a jobb oldalon a zöld a márka népszerűségét, a piros pedig a részesedését a piacon. A bal oldali két sáv alatt látható négyszög színe a gyártót jelöli, illetve ha importáru, akkor ez a négyszög szürke marad. A beszerzőkre kattintva, a képernyő közepén baloldalt látható az általuk beszerzett termék képe, beszerzési és szállítási költsége, a minősége, a márka ismertsége, valamint itt is látható a kínálat és a kereslet mértéke. A mező alján, a „Link" gombbal a beszerezhető termékek listáját érhetjük el (itt lehet más árut, vagy más szállítót választani), a „Supplier" gombbal a szállítókat nézhetjük meg, a „Stop purchase" gombbal pedig a termék beszállítását állíthatjuk le. Ha az eladó csoportra kattintunk, egyetlen gomb lesz, amivel a raktárt üríthetjük ki, és megjelenik a termék aktuális eladási ára. Ha a felső soron kattintunk a termék képére, akkor a termék kereskedelmi adatait tudhatjuk meg, így az utolsó 12 hónap bevételének összegét ebből a termékből egy kördiagramon láthatjuk. A képernyő tetején a baloldalon, a cég irányítását végző vezető képe és adatai láthatók, mellette a cég utolsó 12 hónapjának a teljes bevétele és profitja egy diagramon, a jobb oldalon pedig ugyanazok a szűrő kapcsolók, mint a „minimap"-on, és természetesen a funkciójuk is ugyanaz.

Ha egy termelőüzemet építünk, legyen az egy farm, egy gyár, vagy akár bánya vagy egy olajkút, ugyanazzal a képernyővel találkozunk, mint egy áruház esetében, azzal a különbséggel, hogy az egységek ablakai mellett található „Layout plan library" gombra kattintva egy újabb ablakot kapunk, ahol a gyártáshoz kapunk segítséget. Ebben az ablakban egy legördülő listából kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk termelni, és a megjelenő listában láthatjuk, hogy ehhez rendelkezésére állnak-e a piacon a megfelelő nyersanyagok. Ha minden nyersanyag megvan, akkor a program beállít nekünk, egy kapcsolat sémát, ami alapján a cég működni fog. Természetesen itt a címkézés felesleges, de a reklám azért némileg növeli a termelt áru ismertségét a piacon, bár ettől még a konkurencia nem fogja a mi termékünket vásárolni, kivéve, ha valami nagyon keresett termékkel rukkolunk elő, és senki más nem gyártja. Például, ha a birtokunkban van az összes aranybánya, és a gyárunkban aranygyűrűt termelünk, a kikötőkben pedig nincs a behozott áruk között, nagy valószínűséggel rá fognak fanyalodni az ellenfeleink a mi gyűrűinkre, és innentől kezdve mi szabjuk meg az eladási árat.

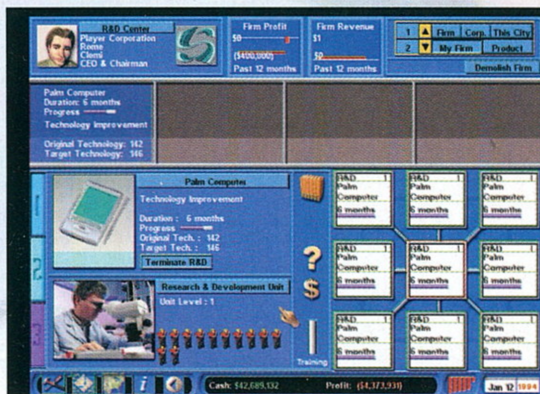
A játék nagy része az üzemek és az áruházak beállító képernyőin zajlik, mert a piac állandóan változik, a vevők igénye hol nagyobb, hol kisebb, állandóan figyelni kell, mely cég működése termel kevesebb profitot, és ott gyorsan be kell avatkozni. Bizonyos termékek behozatala vagy gyártása leállhat, ilyenkor új szállító után kell nézni, valamiből túlkínálat lép fel a piacon, és ahhoz hogy az emberek nálunk vásároljanak, csökkenteni kell az eladási árat, esetleg teljesen megszűnik valaminek a kereslete (mindenki vett már videomagnót), és valami új terméket kell az áruk közé felvenni.

## Egyéb épületek

A közvetlen profitot termelő építményeken kívül felhúzhatunk még luxusvillákat, amiket a telek árának növekedése után busás haszonnal eladhatunk, bérházakat és irodaházakat, melyek a befolyt bérekből hoznak némi hasznot, vagy később, ha megszorulnánk, megjelenhetünk velük az ingatlanpiacon.

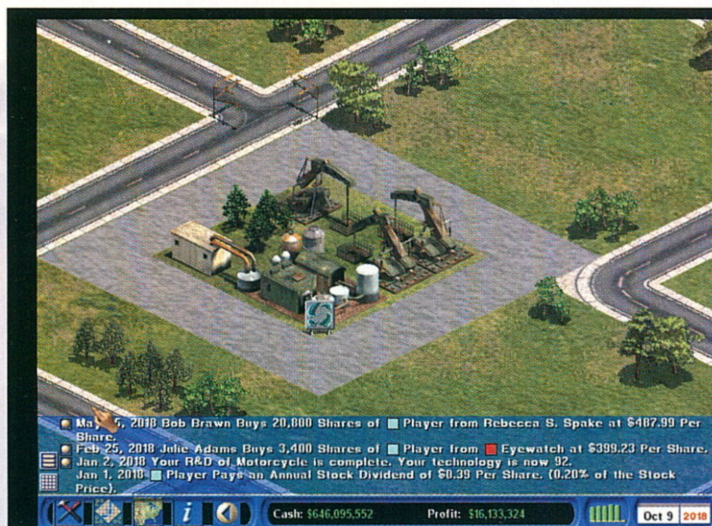
Építhetünk még magunknak egy főhadiszállást és kutató-fejlesztő (R&D) központokat. A főhadiszálláson szintén kilenc négyzetünk lesz, azaz kilenc irodát működtethetünk egyszerre. Itt működhet a pénzügyi osztály, ahol a befektetők osztalékát állíthatjuk be, a humán erőforrás osztály (munkaügy), ahol a dolgozók továbbképzését szervezik, a sajtó osztály (PR), ahol a reklámokat szervezik, a befektetési osztály (IR), amitől a tanácsokat kapjuk mibe érdemes a meglévő tőkénket befektetni, valamint a különféle vezetők (gazdasági, befektetési, technikai) képzése folyik. Ahogy nő a vállalatunk sokrétűsége, célszerű















lehet a különböző területek irányítására ügyvezető igazgatókat alkalmazni, akik a tapasztalatszerzési idejük lejárta után, profi módon fogják az adott területet irányítani, teljesen önállóan, nekünk legfeljebb azt kell megszabnunk, hogy milyen legyen az üzletpolitikájuk.

Az R&D központban, a termékeink gyártásához szükséges technológiát fejleszthetjük ki, és ehhez is maximum kilenc munkacsoportot állíthatunk munkába, akiket összekötve gyorsabban, és magasabb technológiai szintet fejlesztenek ki. Itt is megtaláljuk a „Layout plan library" gombot, amit megnyomva a felbukkanó ablakban kiválaszthatjuk melyik termék gyártási technológiáját akarjuk fejleszteni, és ehhez a program felajánlja a leghatékonyabb sémát, amit vagy elfogadunk, vagy csak puskázunk belőle. A struktúra beállítása után, már csak az elérni kívánt technológiai szintet és a fejlesztésre szánt időt kell beállítanunk. Minél magasabb a gyártás technológiai szintje, annál jobb az előállított termék minősége, így természetesen magasabb lehet az eladási ára is, nem is beszélve a márka (Brand) népszerűségének, elismertségének a növekedéséről, ezáltal a részvényeink árfolyamának az emelkedéséről.

## Pénzügyek

Természetesen egy jól működő gazdaság egyik fő mozgatórugója a tőzsde. Nincs ez másként ebben a játékban sem, így itt is megtaláljuk az értékpapír piacot. Ahogy a vállalat neve ismertté válik a gazdaságban, célszerű néhány részvényt áruba bocsátani, amivel jelentősen növelhetjük a tőkénket, esetleg más vállalatok részvényeinek vásárlásával és eladásával újabb bevételhez juthatunk. Egy vállalat részvényeinek a felvásárlásával akár az egész vállalatot megszerezhetjük. A részvények adásvétele az értéktőzsdén folyik, ahová az információs képernyőn, vagy a „toolbox"-on lévő kapcsolón keresztül léphetünk be. Itt a képernyő bal felső részén a tőzsdén résztvevő vállalatok láthatók, a nevük mellett az értékpapírjaik aktuális árfolyama, a hozama, a kibocsátott részvények százaléka a teljes vagyonból, és az értéke. Középen a kiválasztott vállalat befektetői vannak felsorolva, az, hogy mennyi részvényük van, az hány százaléka az összesen forgalomban lévőknek és mindez milyen értékben. A jobb oldalon felül részletesen a kijelölt vállalat részvényeinek az adatai, alatta az árfolyam mozgása látható egy diagramon, egy napi, egy havi, vagy egy éves időszakra kivetítve. A képernyő alján a mi adataink láthatók, illetve az, hogy mennyi pénzünk van részvényt vásárolni, mellette pedig a vásárlás és az eladás gombjai, amivel beállíthatjuk, mennyi részvényt akarunk venni, illetve a vásárlás és az eladás gombok.

Mivel nincs gazdasági élet bankok nélkül, itt is megtaláljuk a lehetőséget, hogy ha megszorultunk, akkor bankkölcsönt vegyünk fel, vagy ha sok pénzünk van, akkor betegyük a bankba egy kicsit kamatozni. A kölcsönnel persze vigyázzunk, mert a bankárok súlyos kamatot számítanak fel, és ha elfogy a hitelkeretünk, hiába könyörgünk, nem adnak többet, és egy mélyrepülésben lévő vállalat hónapok alatt felemészti a vagyonát, a bank pedig fizetési képtelenség miatt gyorsan ráteszi az ügyfelek nevében a kezét a vállalat vagyonára, és jön a csődeljárás.

## Sok-sok grafikon

Az információs képernyőn, a bankon, és a tőzsdén kívül megtaláljuk a társaságok mindenféle adatát, a teljes pénzügyi mutatójukat, a gyártott és a forgalmazott termékek mindenféle hasznos és kevésbé hasznos adatait. Az ingatlanpiac alakulását (itt akár közvetlenül vásárolhatunk is), a vállalatvezetőkről egy csomó információt (ki mennyire képzett, mennyire agresszív a gazdaság politikája, mely termékekben, vagy iparágban domináns). Itt találjuk a játék megnyeréséhez szükséges célokat, a jelenlegi pontszámunkat, és a leggazdagabbak névsorát, valamint a gyártulajdonosok, a farmerek, és a vezetők kézikönyvét. Ezekben a kézikönyvekben, minden olyan információ megtalálható, amire csak szükség lehet. A farmerek és a gyártulajdonosok kézikönyvében például megtalálható minden előállítható termék valamennyi adata, és az, hogy az előállításukhoz milyen nyersanyagra vagy alkatrészre van szükség. A vezetők kézikönyvében pedig valamennyi ábra és diagram, rövidítés, szakkifejezés részletes magyarázatait olvasgathatjuk.

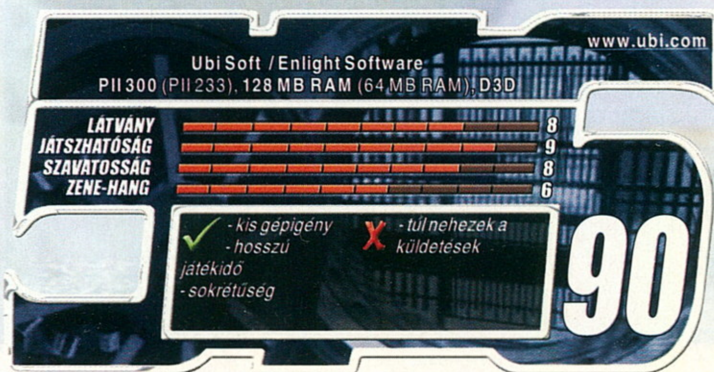
## Egér vagy billentyűzet?

A játékot tökéletesen lehet irányítani akár az egérrel vagy csupán a billentyűzettel is. Minden menüpontnak megvan a külön gyorsbillentyűje, de nekem a játék sebességét szabályzó gombok (1-5) jöttek be a legjobban, főleg tőzsdézés közben, amikor egy mélyrepülésbe kezdett vállalat részvényein villámgyorsan túl akartam adni, de ehhez le kellett lassítani az időt, hogy legyen időm az üzletet lebonyolítani, mielőtt totális mélypontra zuhan az árfolyam.

## Vélemény

Összességében azt tudom mondani, hogy: nagy levegő önjelölt milliomosok, vágjatok bele! Bízzatok az ösztöneitekben, és ne akarjatok mindent egyszerre. Különleges gyöngyszeme ez a játék a PC-s világnak, és a sokrétűségével, pergő gazdasági életével sok-sok estére nyújthat önfeledt szórakozást, az ilyen típusú játékok kedvelőinek, ráadásul még meg is taníthat néhány dologra, segíthet megérteni a fiatalabb korosztálynak a gazdasági élet törvényszerűségeit.

*Clemi*



# Star Trek Armada 2

## Újabb stratégiai gyöngyszem, a Star Trek köntösébe bugyolálva

Egy viszonylagos békekorszak utolsó állomásának lehetünk szemtanúi. Néhány hónapra bontható ama időtartam, amelyben mindenki megmaradt a saját kis felségterületén, anélkül hogy értelmetlen csatákba bocsátkozott volna. A Klingonok, és az állandóan elégedetlenkedő Romulánok is csendben voltak. Mindeni kereskedni és fejleszteni próbált, az olyan ellenfelekről pedig, mint a Borg, már elég régóta nem jöttek hírek. Az a szóbeszéd járta, hogy egy rettentően távoli csillag népét próbálták asszimilálni, és mivel jó néhány hónap telt el Borg aktivitás óta, valószínűleg beletörött a foguk a dologba. Aztán az egyik csendesnek korántsem mondható napon, elérte a föderáció egyik támaszpontját minden idők legnagyobb kozmikus segélykiáltása. Hogy mi is történt pontosan, arra nem egy egyszerű megadni a választ. Minden egyes hatalom, amely kihasított egy szeletet az univerzumból, magáénak tudhat jó néhány borzalmas erejű pusztító fegyvert. A föderációnak is van néhány a tarsolyában, még akkor is, ha ezeket sosem használták. Egynémely darabnak még a léte sem biztos, hiszen ki sem próbálták őket, csak a fegyverfejlesztő laboratóriumok mélyén, vagy a tervezőasztalokon léteznek. A már említett „mozgalmas" napon, egy távoli (már feltérképezett) bolygó holdjáról érkezett a hír a fény sebességének többszörösével. Miszerint a Cardassia-i fennhatóság alá tartozó űrben, furcsa piramishoz hasonló hajók jelentek meg. Nem elég, hogy egyszerre tíz-tizenkét darab árasztotta el a szektort, de még a méretük sem volt egyszerű. Egyenként is nagyobbak voltak, mint a jelenlegi leghatalmasabb föderációs vagy Klingon hajók. A jelentések azt írták le, hogy a gépek miután kiléptek a hyperűrből, szisztematikusan szétszóródtak, miközben egyfajta csillag alakzatot vettek fel a bolygó körüli orbitális pályán. Nem kellett túl sok sütnivaló hozzá, hogy rájöjjenek, vajon mely hatalom áll a hajók mögött. Alakzatuk ugyan más volt, de egyszerűen rá lehetett jönni a felépítésükből, hogy a Borg-gal van dolguk. A hold kisebb megfigyelőállomásáról jól látható volt, amint egyazon pillanatban nyitottak tüzet a hajók a bolygófelszín némely pontjára. Iszonyatos robbanások rázták meg a planétát, melyen milliárdok asszimilálódtak egyetlen másodperc alatt.




▲ *Ez most amőba, vagy űrhajó?*

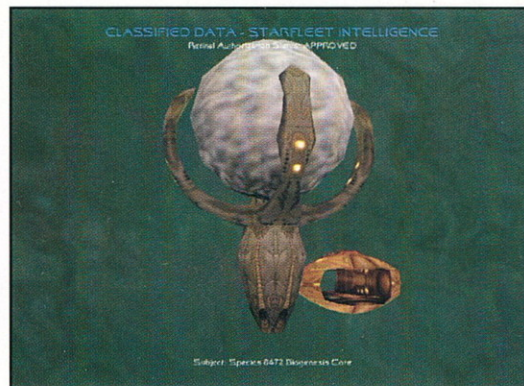
A robbanások (melyek először egy beolvasztási folyamatot vittek véghez, és asszimilálták a bolygó egész lakosságát) végigterjedtek egy kontinensnyi részen, majd elenyésztek. De mindez még nem volt elég. Egy 180°—os fordulatot tettek a hajók a saját tengelyük körül, hogy egy a még eddiginél is pusztítóbb robbanást okozzanak a megtépázott bolygón. Mintha egy tojás héja repedne szét a mikrohullámú sütőben. A planéta burkolata felszakadt, majd néhány órával később szétrobbant, elpusztítva a holdat is. Természetesen a bolygó pusztulása előtt feltranszportálták a már beolvasztottakat. Annyi idő azért még volt, hogy az egész folyamatot rögzítsék és továbbítsák a szenzorok. Az eléggé rossz minőségű felvétel, eljutott a föderáció egyik közelebbi főhadiszállására. Minő véletlen, pont itt dokkolt Pickard kapitány hajója is. Az elemzőknek nem kellett túl sok idő, hogy a szenzorok által átküldött sugárzási adatokból rájöjjenek a titokzatos gépek rejtélyére. A Borg egy teljesen új technológián alapuló fegyverzetet fejlesztett ki, melynek segítségével anélkül képes asszimilálni az élőlényeket, hogy sebészileg és genetikailag átalakítanák őket. Olyan, mintha egy rádiófrekvenciával lennének képesek irányítani az eddig makacsul ellenállókat, hogy azok önszántukból csatlakozzanak a nexushoz. A fegyverzet másik jelentősége, hogy az asszimilálni képtelen élőlényeket elpusztítja a bolygólyukkal együtt. Ekkora kegyetlenkedésre még sosem volt példa a történelem során. A legmagasabb fokú harci riadót rendelték el a föderáció minden egyes mozgó harci egységének. Egy minden eddiginél veszélyesebb Borg hatalommal áll szemben az emberiség, és velük együtt a többi faj is, hiszen a föderáció elbukása után a következő útjukba esőt is el fogják pusztítani. Most már csak az a kérdés, össze tudnak-e fogni győzelem érdekében a többiek, vagy egymás után magányosan buknak el.

### A drámai kezdet...

Kicsit gondban vagyok vele, hogyan is adjam át azt az információáradatot, amit a program újdonságként kínál számunkra. Mint minden stratégiai játék, ez is a gyűjtögess, fejlessz, kémkedj és hódíts alapvonalat követi. Azonban vannak eltérések, melyek főleg a játékmenetben és a minimális, de azért jelenlévő diplomáciai részekben fedezhető fel. Megpróbálom a játszható fajok mindegyikét úgy kivesézni, hogy a figyelemre méltó részeket hozom előtérbe, míg a nagyobb újításokat inkább meghagyom a játszani vágyóknak, hadd fedezzék fel ti azokat. Mint minden valamire való stratégiában, itt is több választható fajjal foghatunk neki a program kiakasztásának. E nélkül szerintem, ma már elképzelhetetlen eme játékstílus. Van közöttük könnyebb, ahol a tűzerő mértéke a felhőkarcolók magasságával vetekszik, de a kacifántosabb megközelítési módokat kedvelők is megkapják amire vágynak. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a már említett tűzerő nem minden. Aki rombolni szeret, az készüljön fel egy gyilkos túlerővel rendelkező ellenfélre, míg a kémkedéssel és információszerzéssel véghezvitt játékmenet egy valamelyest nyugodtabb élményt nyújt. Ez utóbbinál azonban nem árt a szürkeállomány folyamatos használata, és a „stratégiásabb"




▲ *Kicsit szellős a Klingon támaszpont*




▲ *Tojás, gyertyatartóban*



megközelítési mód gyakorlása. Hat különböző fajjal vághatunk neki a dolognak, melyek mindegyikét ismerhetjük a televízióban látható sorozatokból. Ezek fontossági sorrendben a következők. Föderáció, az ismert szövetséges csapat Pickard Kapitánnyal. Borgok, Romulánok, Klingonok, Chardassia, és végül a 8472-es faj (Species 8472). A sorrend már mutat valamit abból, mely csapattal érdemes kezdeni az offenzívát. Sajnos a kezdetekkor csak a föderáció lesz elérhető, a Klingon és a Borg faj, csak ennek véghezvitele után lesz választható. Az alább leírtak átlagban minden fajra igazak lesznek, a kivételeket pedig már mindenki fel tudja fedezni..



▲ *Van még némi Latinum, nem kell venni a Ferengiektől*

Tehát a legfontosabbak. Három nyersanyagra lesz szükségünk (kivétel a Borg, ahol nem használnak LATINUM-ot) a föderációs hajók és épületek felépítéséhez, valamint kifejlesztéséhez. A Dilíthium az egyik legfőbb, a filmekből már ismert nullponti energiát kibocsátó kristályszerű anyag (egyértelműen energiaellátást biztosít). Fellelési helye, az űrben szabadon keringő holdak (DILITHIUM MOON) és azok törmelékéből származó aszteroidák (DILITHIUM ASTEROIDS). A második az egyszerű fémérc (METAL), mely az épületek legfőbb nyersanyaga. A harmadik a LATINUM nevű gáz, melyet a néhol felbukkanó sárga Latinum porködből nyerhetünk. Bányászatuk teljesen eltérő, ezért nem árt megismerkedni a beszerzésükkel és a finomításukkal. A Dilíthium bányászatához szükségünk van egy orbitális pályán keringő bányatelepre (MINING STATION). Miután odaépítjük közvetlen a hold mellé, az elkészült állomáshoz hozzájáró bányászhajó (MINING FREIGHTER) elkezdi bányászni a holdat. Magától visszarepül az állomásra és kirakodja azt. A finomítás automatikusan történik, ezzel nem kell külön törődnünk. A bányászhajókkal szerezhetjük be a Latinumot is. Egyszerűen keressünk egy Latinum ködöt és küldjük oda a hajókat. Elkezdik bányászni azt, majd adjuk ki a parancsot, hogy vigyék azt a főépületünkhöz (STARBASE). Ezt sem kell külön finomítani, csak be kell hordatni a bázisra. Mennyiségét tekintve a Latinum nagyon ritka, és a ködökből sem tudjuk orrba-szájba kinyerni. Csak kevésre van belőle szükségünk, ugyanis csak a speciális fejlesztésekhez fog kelleni (lásd kolonizáció, vagy fegyverrendszerek fejlesztése). Végül a fémbányászat, ami még lényeges. Ezt a nyersanyagot kizárólag a planétákon találjuk meg. Szükségünk van hozzá egy ORBITAL PROCESSING FACILITY-re, amely folyamatosan kering a bolygó körül. Itt megemlítendő, hogy nem teljesen mindegy, milyen a bolygó típusa. Bizonyára ismerős ez a kifejezés: M típusú bolygó. Nos többfélével is találkozunk majd. Melyek közül a már említett M a legjobb választás, ugyanis ez a föld típus Star Trek-es megjelölése. Az S típus a legrosszabb, ez ugyanis a földtörténet gyermekkorában járó ingatag planéta, melyet hatalmas viharok és vulkánkitörések tagolnak. Nem kolonizálható, és a bányászat is borzalmasan lassú valamint kevés a nyersanyag. A D típus



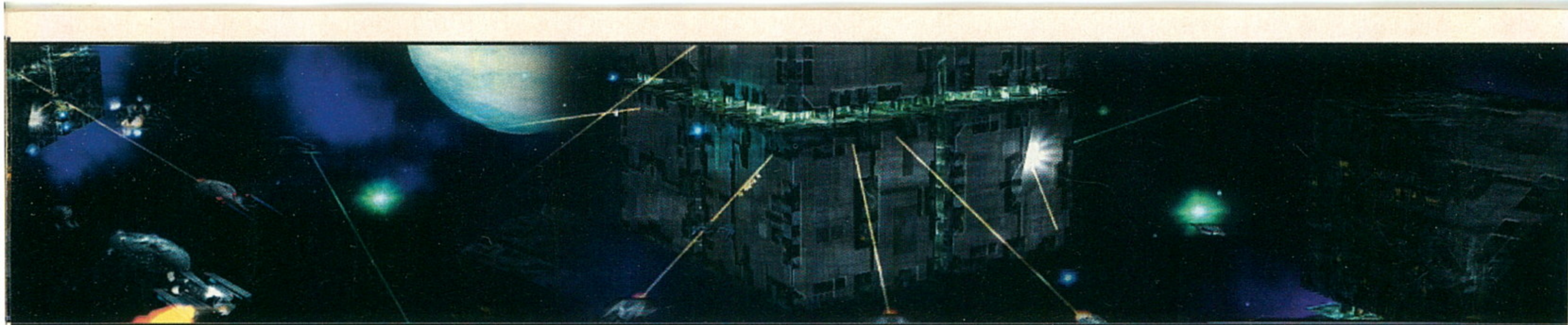
▲ *Sisco legyek, ha ezt átlátom*

átmenet a jó és a rossz között. Ez egy sivatagvilágot jelez, ahol csak bizonyos nyersanyagok találhatóak, kolonizálás szempontjából pedig közepes állapotú. És hogy miért is emlegetem annyira ezt a kolonizálási dolgot? Nos ahhoz, hogy egyáltalán létezni tudjunk, munkaerőre és kiképezhető emberekre lesz szükségünk. A bolygókat egy COLONY SHIP segítségével kell lakhatóvá tennünk. Eme művelet az Alien-ben még évszázadokig is eltartott, itt viszont néhány perc kell hozzá. A SHIPYARD-ban legyártott hajót kiküldjük a bolygóhoz és elkezdjük a kolonizációt. Mire a dolog véget ér, addigra a bolygó típusától függően nő a CREW MEMBERS menüpont alatt látható szám. Minden egyes épülethez és hajóhoz kell némi legénység. A kolonizált bolygóról szépen lassan szállingóznak fel a felhasználható emberek. Ahhoz, hogy ezt meggyorsítsuk, csak egy TRANSPORT SHIP kell, amivel felszedünk egy nagy rakás embert, és a megfelelő pontra szállítjuk őket. Egy M típusú bolygó, hatvanezer egységnyi fémet, majdnem ugyanennyi embert képes adni nekünk. Mivel itt egy alapjában űrstratégiai programról van szó, igyekszünk elfeledkezni a bolygóvédelemről. Pedig ez nagyon nagy hiba — ha elfoglalják a planétánkat egy háborús helyzetben, könnyen megszűnik az embereink utánpótlása. Mindez igen gyors és kellemetlen vereséggel fog járni. Jó ötlet néhány műholdra épített fegyvert telepíteni köré, ami legalább addig feltartóztatja (ne adj isten, megsemmisíti) az ellenfeleinket, amíg erősítést küldünk oda.



▲ *Új flottánk bevetésre készen*

Következő lényeges rész (csak föderáció), a kereskedelem. Néhol egyáltalán nem találunk bizonyos nyersanyagokat. Ilyenkor van szükségünk a TRADING SHIP-re és a TRADING STATION-ra. Mindkettő építhető az első percektől, bár szükségességük néha megkérdőjelezhető. Jómagam egynémely alkalommal egyáltalán nem használtam őket, főleg ha olyan hálózati játékot játszunk, ahol a nyersanyag mértéke beállítható (mondjuk, állítsuk be végtelenre, és máris értelmetlen a kereskedés). A már kitermelt nyersanyagok mindegyike megjelenik a „kereskedés” panelen. Egyszerűen kattintsunk arra az ikonra, melyből hiányt szenvedünk, s máris láthatjuk,



ahogy nő a mértéke a vásárolt ércnek. Azt, hogy mit kell a vásárolt anyagért cserébe adnunk, úgy tudhatjuk meg, hogy a BUY METAL, BUY LATINUM, vagy BUY DILITHIUM gomb fölött tartjuk a kurzort, itt máris megjelenik milyen anyagért, mit kell cserébe adnunk. Vigyázzunk, mert az árfolyamok igen gyorsan változnak. Volt, hogy egyetlen másodperc alatt a több tízszeresére emelkedett a Dilíthium ára. Ez főleg akkor fordul elő, amikor olyan pályán vagyunk, ahol a vásárolni kívánt anyag hiánycikk és nem lelhető fel. A másik út még az egyszerű kereskedelem megvalósítása, két idegen faj között. Ehhez két TRADING STATION-ra van szükség. Az egyik a miénk, a másik az ellenfélé vagy a szövetségeseinké, esetleg egy semleges fajé is lehet. A TRADING SHIP-re kattintva válasszuk ki a STRAT TRADE opciót, majd a kiindulási pontot (jelen esetben a saját TRADING STATION-unkat), majd az END TRADE gombra történő kattintás után a másik faj állomására. A kereskedelem automatikusan történik, nekünk nem kell különösebben foglalkozni vele. Talán még az a lényeges, hogy ha hajónkat kilövik útközben, miközben tele van tömve áruval, a javak természetesen elvesznek. Legalább az útvonal környékére állítsunk néhány vadászgépet, és dobjunk a nyakukba egy PATROL vagy GUARD parancsot. Jaj, ha már a kereskedés szóba került, van itt még egy érdekesség. A Ferengiek. Ugye ismerősek a filmekből a kedves csapzott fogazatú ferengiek. Nos, a kereskedelmi állomásaink közelében, időről időre feltűnnek majd az apró (fegyverzet nélküli) Ferengi hajók, akik teljesen automatikusan kínálják portékáikat megvételre. Az ő kiismerésükhöz tényleg egy bróker fejével kell gondolkodni, ugyanis hihetetlenül kiszámíthatatlan az árfolyamuk. Elég jó mennyiségben kínálják az ásványokat, sőt néha még technológiát is megpróbálnak elpasszolni nekünk. Érdemes odafigyelni, mert én így tettem szert egy csúcs Romulán álcázó berendezésre. A Ferengi kereskedés, mint említettem nem igényel nagy odafigyelést, mert beállíthatóak az árrések. Ezért egyszerűen, tiltsuk le a túl drága dolgok megvételét, és így nagyjából olcsón juthatunk hozzá némi Dilíthium-hoz vagy Latinum-hoz. A gépek javítására nem térnék ki külön pontban, hiszen ennek működését a REPAIR SHIT segítségével rögtön megoldhatjuk mi is. Talán csak azt kell tudni, hogy a REPAIR SHIP csak a gépeink páncélzatát javítja. A pajzsokat egy külön erre a célra kifejlesztett (SHIELD ENHANCER) masinával lökhetjük fel a maximumra. Ez utóbbi, egy energiakitörést hoz létre, amely maximumra tolja a legyápált pajzsok energiaállapotát. Álljunk a gép köré minél több megrongált hajóval, és úgy kattintsunk a pajzsfeltöltésre. Aki beleesik a sugárba, annak minden pajzsa a maximumra szökken.



▲ *A Metaphasic Nebula Ölelésében*




A következő taglalás alá kerülő rész, hajóink felszerelésének és állapotának megismerése. Ha kijelölünk egy gépet, alul megjelenik annak státuszképernyője. Ezeken több fontos információ mellett a következő adatokat olvashatjuk le. A bal felső sarokban, két oszlopban, négy-négy értéket olvashatunk le. Szenzorok (SENSORS), pajzsok (SHIELDS), fegyverrendszerek (WEAPONS), hajtómű (ENGINES), ellátó egységek (LIFE SUPPORT), kiszolgáló személyzet (CREW), tisztek és parancsnokok (OFFICERS), végül a speciális fegyverek energiaellátottsága (SPECIAL WEAPONS ENERGY). Mindegyik állapota lényeges a megfelelő harci vagy ellátó feladatok végrehajtásához. Ezekből talán a szenzorok a kivétel, melyek károsodása az észlelést és a gyengébb fegyverekkel történő célzást nehezíti meg. A pajzsok elvesztése harci helyzetben a burkolat károsodását idézi elő, ami végzetes esetben a hajó pusztulásához vezet. Feltöltése magától, szépen lassan vagy gyorsabban a már említett hajókkal és egy másik alternatív módon is történhet, amire később még kitérek. A hajtómű meghibásodásával végleg megbénul a hajónk, csak lőni képes, mozogni már nem. Némely fajnak vannak direkt erre a célra kifejlesztett fegyverei, csak hogy megbénítsanak minket, szabad prédának hátrahagyva minket. A fegyvereink elvesztése a leggázabb, ami történhet. Ilyenkor azonnali hátraarc (már ha még van hajtómű), és irány a legközelebbi REPAIR SHIP. A kiszolgáló egységek nem mást jelentenek, mint a víz, levegőellátás, fűtés működésének zavartalanságát. Ezek elengedhetetlenek az emberi működtetésű hajóhoz, így ha itt lesz probléma, akkor hajónk egész egyszerűen roncshalmazzá válik. Mindaddig, amíg meg nem javíttatjuk, és fel nem töltjük újra személyzettel, csak egy rozsdásodó acélkupac marad. A kiszolgáló személyzet a harc közben is pusztulhat, ugyanúgy akár egy radioaktív övezetbe történő behatoláskor. Ha vezérhajóról vagy egy hatalmas cirkálóról van szó, mindig ellenőrizzük ezt a számot, nehogy csúfos meglepetés érjen minket. Aztán itt van még a tisztek és parancsnokok is. Az ő fogyásukkal irányíthatatlanná válnak a hajók. Nem reagálnak a parancsainkra, rosszul vagy éppen sehogyan sem képesek manőverezni. Rettentően leromlik a harci teljesítményük stb.. stb. Végül a speciális fegyverzet, melynek külön energiaellátó kapacitorai vannak. Eme fegyverekből általában egy, vagy különleges esetben több is lehet. Alapból is kapunk belőlük, vagy a SCIENCE LABS-okban fejleszthetjük ki őket, esetleg növelhetjük a meglévők teljesítményét.

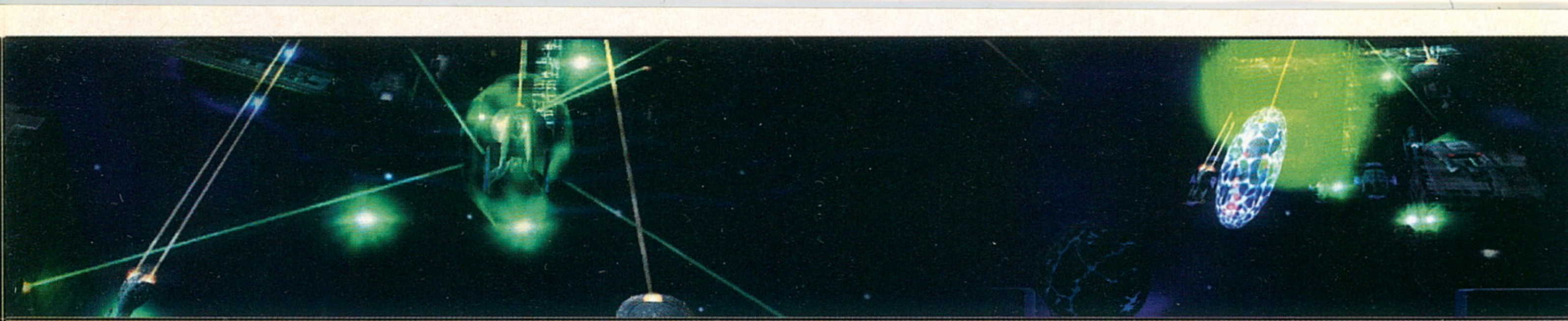
A pályák némelyikén barangolva, találhatunk




▲ *Akár a rajzasztalon, csak itt a vonalak fézerből vannak*




▲ *Némi ellenállásba ütköztem*



néhány szép szikrázó színű csillag vagy gázködöt (NEBULA). Ezek megint jelentőséggel bírnak, ezért meg nem tudom állni, hogy ne írjak róluk néhány sort. Négy különböző NEBULA létezik. Az egyik, a LATINUM NEBULA (sűrű sárga színű), melyet már a bányászatnál megemlítettem. Innen nyerhetjük az egyik ásványunkat. Mivel túl nagy a sűrűsége, lehetetlen belerepülni, vagy átmenni rajta. Csak kikerülni és bányászni lehet. A becsapósabb, a RADIOACTIVE NEBULA. Színe majdnem megegyezik a LATINUM NEBULA-éval, csak ez jóval ritkább, és bele is lehet repülni. Sajnos elég disznó módon viselkedik, ugyanis ha belemegyünk, irgalmatlan sebességgel elkezdi kipurcantani a személyzetünket (CREW). Mivel a nevéből eredendően radioaktív, jobb elkerülni. A következő, a gyönyörű kék színű CERULEAN NEBULA. Bár a színe szép, a hatása korántsem ilyen jótékony. Ha belekerülünk, elpusztítja a hajónk összes pajzsát, és emellett megrongálja a fegyverrendszereket is. Oly mértékben, hogy amíg egy REPAIR SHIP-el meg nem javítjuk azt, se pajzsunk, se fegyverzetünk. Jó dolog belehajtani az ellenfeleinket. Bár elpusztítani nem pusztítja el a hajókat, totálisan harcképtelenné teszi őket. Mielőtt még jókedvre derülnénk, bemutatom a vörös színű METREON NEBULA-t. Már a kinézete és a hatalmas energia kitörései is jelzik, hogy jobb igen messzire elkerülni. Van egy rossz tulajdonsága. Ha közelítünk hozzá, és megállunk mellette, elkezdi magába szívni a hajónkat. Elég gázos a dolog, mert néhány pillanat alatt lerombolja a pajzsot, majd szétégeti a burkolatot, és végül megsemmisíti a hajót. Szinte minden egységünket rombolja, már akkor is ha csak érintjük a szélét. A másik tuti, hogy a METREON NEBULA közelében mindig található egy fekete lyuk (BLACK HOLE). Ez általában a közepében vagy valamelyik szélén foglal helyet. Megközelítése, egyenlő az azonnali pusztulással. És a végére hagytam azért valami jót is, mégpedig a METAPHASIC NEBULA-t. Ennek színe zöld. Nagyon békés ritka gázköd, amely a megtépázott hajósok igazi Mekkája. Ha ilyet látunk (főleg ha üldöznek minket egy harc közben), lehetőleg repüljünk bele. Ez a NEBULA folyamatosan tölti az energiarendszerünket és a pajzsainkat. Amíg benne tartózkodunk, szinte halhatatlanok vagyunk. Nem minden fajra hat egyformán, a SPECIES 8472 például semmi hasznát nem veszi (mivel biológiai „élő" űrhajóik vannak). A vezérhajókat és a fontosabb gépeket, én mindig egy ilyen NEBULA közelében helyezem el, persze csak ha van rá lehetőség.




Végül, de nem utolsósorban a z irányítás. A hajók kép sebességgel közlekedhetnek. Az egyik a sima impulzus meghajtás, ami a játékképernyőre kattintással történik. Ha viszont kijelölünk egy hajót, és a kis térképre kattintva mutatjuk meg hová repüljön, az fénysebességgel (WARP SPEED) fogja megtenni az utat. Az űrben teljesen 3D-ben mozgunk, azaz nem csak előre hátra, hanem fel és lefelé is van mozgásterünk. A SHIFT billentyűt lenyomva megjelenik a zéró pont. Itt láthatjuk melyik az alap magasság, ahol a hajóink és a z épületeink többsége tartózkodik. A billentyűt lenyomva tartjuk és a mouse-al le, és fel mozogva állíthatjuk be a tengelyen milyen magasságot kívánunk hajónknak beállítani. Eme apróság akkor fontos, ha transzportálni szeretnénk. Hiába látszik úgy, mintha a két gép egymás mellett lenne, ha eltérő a kettő, a magassági tengelyen elfoglalt pozíciója. Eme leírtakból a legjobban a SPECIES 8472 lóg ki, ugyanis ott a STRACRAFT-os ZERG játékmenet dominál. Mivel élő organizmusokról van szó, ezért biomasszát kell bányásznunk a planétákról. Hajóinkat és épületeinket bábokból „mutálhatjuk" át, működő szerkezetekké.

## Summárum

A Star Trek univerzuma minden évben bővül egy újabb csillaggal. Ez egyaránt igaz a mozira és a játékokra is. Űrstratégiai játékból is készült egy pár, ezért kicsit nehézkes számomra pontosan szavakba önteni a tapasztalataimat. Az Armada, tökéletes ötvözete a Starfleet Command űrháborúinak, és a New Worlds építgetős stratégiájának. Óriási hangulattal párosították mindezt, mely meglepetéssel szolgált számomra, jó néhány okból. Az első, hogy el sem tudtam képzelni, ki lehet-e még hozni valamit az Armada második részéből. Nem azt vártam, hogy az első részt kapom vissza némi kiegészítéssel, inkább, hogy nem ugyanaz a hangulat néz velem majd farkasszemet. Egy még feszülő, de már lyukas lufira gondolok, melyből szépen lassan fogy a levegő. Szerencsére tévedtem. Sikerült a fiúknak rátenni még egy újabb lapáttal az egészre. Minden a helyén van a programban. A Borg-ok gépiessége, a Romulan-ok hidegvérűsége, a föderáció céltudatossága, a Klingonok otromba vérszomja, Cardassia együgyűsége, és a Species 8472 nyakatékert gondolkodásmódja. Egy igazán élvezetes stratégiai játékot kaptunk az ARMADA személyében, ami még Karácsonyi ajándéknak sem utolsó. A multiplayer opció csodálatos mivoltát már nem is ecsetelném külön. Legyen elég annyi, hogy talán a legjobb, amit a műfajban eddig tapasztaltam.

*-Uriel-*




▲ *Némi túlerő a Borg-ok ellenében*



▲ *És a némi túlerő végeredménye*

www.activision.com

**Activision / Mad-Doc Sofware**
**PII 600 (PII 366), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D**

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 8 |

✓ *- nagyszerű játékmenet.*
*- csodálatos multiplayer*
*- gyors és szép grafika*

✗ *- néhol elég nehezecske.*
*- ha sokan vagyunk, a harc nehezen átlátható*

**90**

# The Shadow of Zorro

## Zééé, mint Zorro

Zorro neve bizonyára a legfiatalabb olvasótól a legidősebbig mindenki számára ismerősen cseng, hiszen ő is egyike a legrégebbi és legismertebb fiktív szuperhősöknek, akik csak a tömegszórakoztató médiákon (tévé, mozivászon, könyv, képregény stb) az utóbbi száz évben megfordultak. Ráadásul ő az egyik legemberibb is — nem rendelkezik emberfeletti képességekkel, mint Superman, ügyessége a sok gyakorlásnak és szorgalomnak köszönhető.



▲ Alszol komám? Szolgálatban?

Persze Zorro nemcsak a filmvásznat, a TV képernyőt, és a könyvek világát hódította meg, de a licenszcápák gondoskodtak róla, hogy a pénztárcáktól a tízórais dobozokig, a ruháktól a képregényekig (két évig a New York Daily News lap comic strip-je, egysorosa is volt Zorro), a játékfiguráktól a vidámparkokig (a Zorro park Arizonában található), a musicalektől a bábjátékokig, és a színházi előadásoktól a balettig mindenhol el legyen adva a termék, elvégre a fogyasztói társadalom szívéhez ez a kulcs. Több mint ezer licenszelt Zorro produktum született, és talán össze sem lehet számolni, hogy mennyi licenszeletlen, hamisított kajli. Például erős a gyanúm, hogy egy Bob Kane nevű fazon is lekoppintotta a karaktert a harmincas években, hiszen az ő szuperhőse sem emberfeletti, szintén álarcban és lobogó köpönyegben jár, szintén előkelő és vagyonos családi háttérrel rendelkezik, szintén a pincében van a főhadiszállása, szintén kettős életet él, és szintén van egy inasa. Akinek nem esett volna le, a figura valószínűleg minden idők abszolút elsőszámú szuperhőse, Batman, azaz a Denevérember, polgári nevén Bruce Wayne. Persze talán kicsit durva ez a megfogalmazás, Batman is király, bűn lenne olcsó utánzatnak nevezni — mondjuk inkább azt, hogy Mr. Kane-re nagy, inspiráló hatással volt Mr. McCulley munkássága.






▲ „Keep on Walking" - ofcoz ez nem a reklám helye

Természetesen az álarcos megjátékosítása is elkerülhetetlen volt, mára már nagy rakás Zorro játék jött ki sok különféle platformon. Én utoljára a máig is kedvenc gépemen, a Commodore 64-en nyomultam Zorroként kilencven-kettőben, amikor Pepy Pirate és Martin remek cikke és végigjátszása hatására (1992/03-as szám, még van raktáron, hehe) előástam a már akkor is őskövületnek számító, 1985-ös datálású C64-es Zorrot. Egyébként egy másik Zorro, egy PC-s példány is ki volt vesézve Vári Zoli által az 1995. júniusi számban (szintén van raktáron), ami egy felejthető Prince of Persia klón volt. Most pedig a Cryo vásárolta meg valószínűleg igen vastag dollárkötegért 5 teljes évre Zorro megjátékosítási jogait, ennek az üzletkötésnek az első eredményét láthatjuk a címben szereplő játék PC-s vagy Playstation 2-es verziójának megvásárlása, és kipróbálása után. Természetesen e tények ismeretében akár mérget is vehetünk rá, hogy az elkövetkezendő 5 évben még jó rakás Zorro játékot fog ránk szabadítani a csigákat előszeretettel fogyasztó országban székelő cég, erős a gyanúm, hogy lesz még pár PC, PS2, GameBoy Advance és Xbox játék is, reménykedjünk, hogy tárgyaltnál jóval magasabb minőségben produkálva. Az sem lehetetlen, hogy a Cryo 2006-ig minden évben bombázni fog minket egy-egy Zorro játékkal minden éppen populáris platformon — EA Sports style.



▲ Ezt a Zorro sorozatban láttam, Z-be kell vágni a wanted posztert

### Ember, térj már a lényegre!

Az új, Cryo által kiadott Zorro játékot a szintén francia In Utero hozta össze, ami már alapban is gyanús ajánlólevél volt számomra. Két hónapja (2001. novemberi szám, még rendelhető, hehe) volt már "szerencsém" egy korábbi alkotásukhoz, akkor az Evil Twint teszteltem. Ez a játék szintén third-person (tumbréjderes) arcade-adventure, és a cég ugyanarra a 4X Technologies által összedobott Phoenix 3D engine-re alapozta a játékát, mint az előző förmedvényeit, a Jekyll & Hyde-ot és az Evil Twint. Így az anyagban szinte az összes hiba visszaköszön, amit azokban felfedezhettünk, főleg az irányíthatatlanság, mert ezt is elsősorban a Playstation 2 kontrollerre optimizálták (PC-n is, itt egy PS2 gamepad adaptert ajánlanak hozzá). Ráadásul az Evil Twin pozitívumait sem fedeztem fel ebben a cuccban, a karakteranimáció ott kimagaslóan jó volt, itt pedig felettébb siralmas. Azért játékmenetben a Zorro sok ponton eltér az Evil Twin Mario-t idéző



ugrabugrálásától, ez nem platformer, sokkal inkább a zseniális Hideo Kojima játék, a Metal Gear Solid utánzata próbál lenni, ahogy látom nem sok sikerrel. A legfontosabb, hogy amikor csak tehetjük, maradjunk észrevétlenek, mozogjunk lopakodó módban, és próbáljuk meg elkerülni az ellenséges katonákat. Gyakran választhatunk több megoldást is az egyes pályákra, helyszínekre, Rambo módjára rá is ronthatunk az ellenre, nemcsak Solid Snake stílusban cselezhetjük ki őket. Sajnos jelen sorok írásáig nem jutottam túl messze a játékban, egy vízimalom szerűségnél totálisan elakadtam. Logikai feladatot itt sem látok, és végignyomkodtam az akciógombokat mindenhol (manuális keyboard kontrollernél az Enter, Ctrl és Insert szolgál a különféle dolgok aktivizálására), gyanítom nem sikerült megtalálnom azt az egzakt pontot, ahova a pályatervezők szerint állnom kellene az akciógomb megnyomásakor, de a tetőn beszorulni már többször sikerült. Többek között ez is a játék egyik legnagyobb hátránya, nagyon szűk területen veszi be az egyes cselekedeteket, és a helyeket a játékban nem is jelzi, a tutorialban legalább egy villogó „ide állj, haver„ folt mutatta őket. Nem kizárt, hogy a későbbi pályákon talán valamit javul a pályatervezés, érdekesebb és az agyat jobban tornáztató kihívásokkal is szembesülünk, ezekről azonban sajnos nem tudok beszámolni az elakadásom miatt, csak azt értékelem, amit láttam, az pedig nagyon nem jött be nálam.

A játék egyébként hivatalosan az alábbiakat ígéri. A történet hét méretes fejezeten és 28 helyszínen keresztül vezet minket, a küldetések is kellően színesek lesznek a kémkedéstől az emberek kiszabadításáig (menyecskementés várható), az ellenfelek harci stílusa is fejlődni és bővülni fog, ahogy haladunk előre, minden pálya végén összecsaphatunk egy-egy pályafőnökkel, és két nehézségi fokozattal is nekivághatunk a kalandnak (az options menüben választható). Ezeken kívül az anyag még nem kevesebb, mint 700 motion captureözött animációt ígér (ez gyanítom az össz. animációs fázist, nem az átvezető mozik számát takarja), és most tessék megkapaszkodni, teljesen animált köpönyeget is láthatunk a játékban, hogy a sajtóanyagot idézzem (igaz nem sokkal komolyabb, mint Lara Croft haja a Tomb Raider 2-ben, de ez legalább valamennyire látványos Zorro egyébként itt elég szegényesen megvalósított figurájában).


▲ *Gyors a pengém mi?*

Zorro, a róka nem fiatal arc, elmúlt már 82 éves, ugyanis 1919-ben született könyv alakban egy Johnston McCulley nevű amerikai írónak köszönhetően. Már az első regény akkora siker lett, hogy kilencszázhúszban filmvászonra is vitték Zorro Álarca címmel, Douglas Fairbanks főszereplésével. A lavina pedig megindult, az első regényt 64 további követte, a filmet pedig számtalan további film, TV sorozat és még rajzfilmsorozat is. Valószínűleg a többség hozzám hasonlóan az 1957-ben kezdett 78 részes Disney TV sorozatban ismerte meg az álarcos hőst, ami máig is a legnagyobb költségvetésű western sorozat. A dolog eredetileg fekete-fehér volt (bár 1992-ben számítógéppel ki lett színezve), és régen gyakran műsorra tűzték a környező németajkú TV csatornák, sőt álarcos barátunkat még magyar tévétársaság is sugározta az éterbe, ha nem csal az emlékezetem. A sorozat főszereplője Guy Williams volt, aki valószínűleg mindenkiben menthetetlenül az eredeti Zorro képként rögzült, bár nálánál nagyobb sztárok is felöltötték már a híres maszkot, mint például Alain Delon, Frank Langella és a közelmúltban sokak kedvence, Antonio Banderas. A fiatalabbak gondolom főleg az 1998-as Zorro Álarca moziból ismerik hősünket, amiben a címszereplő Banderas mellett még mindenki Hannibal Lechtere, az Oscar-díjas Anthony Hopkins is Zorroként szerepelt (aki nem látta volna, ő volt az eredeti, öreg Zorro, aki a filmben tanította ki utódját a Zorroság minden csínjára-bínjára), továbbá a bombázó Catherine Zeta-Jones is domborított egy főbb szerepet, walesi származásához képest meglepően meggyőző tüzes, latinos temperamentummal. Természetesen Zorro filmes karrierje ezzel nem zárult le, az új évezredben is számíthatunk sok-sok mozira, sőt talán még a következőben is, hehe.

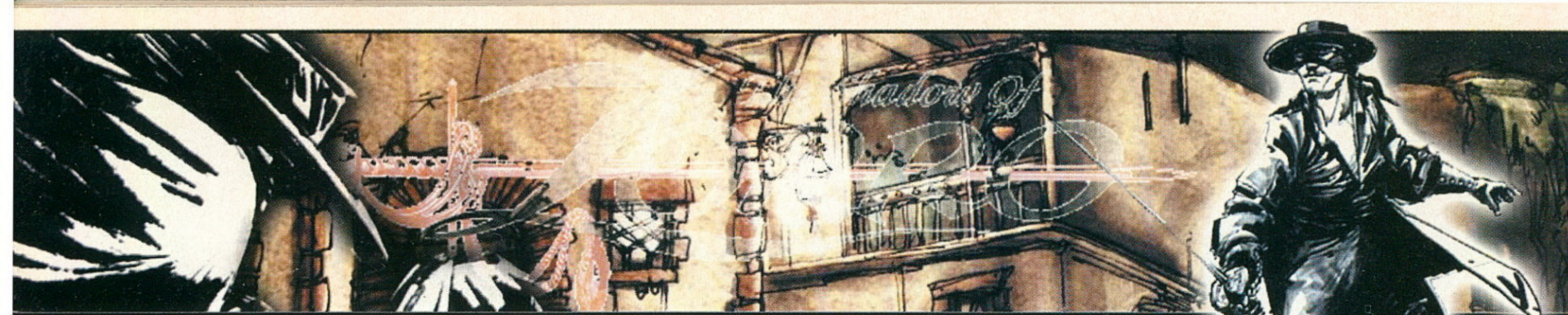
A játékot az In Utero leginkább a korábban említett legismertebb, 1957-es Zorro TV sorozatra építette. Onnan vettek szinte mindent, azt a világot népesítették be az onnan ismert karakterekkel, és a történetet is abba a Zorro környezetbe helyezték. Az volt az elsőszámú inspirációjuk, amellett sok dolgot merítettek a képregényből (az In Utero bagázs vonzódása a képregények felé már ismert a korábbi játékaikból is) és az utolsó, Antonio Banderas-os mozifilm képi világát is felhasználták, amennyire tudták. Tehát játék közben leginkább a TV sorozatban érezhetjük magunkat, állítólag az onnan ismert trükkök közül sokat reprodukálhatunk is, így például a gyertyák karddal való kettévágását, és a csillár Garcia őrmester fejére ejtését stb.

## Sztoritájm

Miután új játékot indítunk, lepereg előttünk a háttértörténet több előre renderelt és engine-en lejátszott mozi alakjában. Először egy kis történelmi előjátékot láthatunk (na nem olyat), melyben Napoleon elfoglalja Spanyolországot, majd öccsét ülteti a trónra, aztán egy téren kivégeznek egy csomó spanyol civilt, akik a hódító franciák ellen lázadtak. Ezután a sztori már a játék jelenében, 1822-ben folytatódik az akkor még spanyol fennhatóság alá tartozó Kalifornia államban, azon belül is egy kisvárosban, Los Angeles-ben (amit akkor még nem a mozisztárok és rájuk vadászó paparazzo-k népesítettek be). Hősünk álarc nélkül egy spanyol nemes, Don Diego de la Vega, aki apjával, Don Alejandro-val él a városhoz közel egy haciendán. A konfliktus úgy kezdődik, hogy a család kvázi barátja, a helyőrség helyettes parancsnoka és a sorozat egyik legmeghatározóbb alakja, a kövér és buta Garcia őrmester a két férfi segítségét kéri, hogy méltó fogadtatásban részesüljön az érkező új kapitány. Amikor az illető kis kíséretével, egy ronda malacpofájú testőrnővel (Agata a ruhájából ítélve bizonyára remek kardforgató, valószínűleg a legnagyobb ellenfelünk lesz közvetlenül a főnöke előtt) és egy másik fiatal hölggyel (Carlotta viszont már sokkal jobb karosszériával és sok rejtélyes térképpel rendelkezik, láthatóan Don Diego szívét első blikkre rabul is ejti) megérkezik, Don Alejandro azonnal felismeri benne a halottnak hitt háborús bűnöst, Fuertest-t, a saragossa-i mészárost az első képsorokból. Tehát az angyalok városában a legnagyobb hatalommal bíró ember ezennel egy könyörtelen bűnöző lett, aki hamarosan el is kezdi terrorizálni a lakosságot. Pár nappal később egy kétségbeesett asszony veri fel a de la Vega ház lakóit. Mivel máshoz nem tud fordulni, Don Alejandro-t kéri meg, hogy próbáljon valamit tenni a férje érdekében, akit alaptalanul letartóztatott Fuertes testőrnője sok katonával, és akit talán ki is végeznek. Don Alejandro rögtön el is indul a helyőrségre, hogy felemelje szavát az igazságtalanság ellen, reméli Fuertes és bandája, ha kegyetlen is, nem hülye, nem ismétli meg a saragossa-i mészárlást még egyszer. Don Diego, akit apja azzal a feladattal bíz meg, hogy nézzen utána a Fuertes kíséretében érkezett nőnek, úgy véli a helyzet sajnos sokkal súlyosabb, itt a szavak már nem segítenek, a dolgot valószínűleg már csak karddal lehet megoldani, erre pedig Zorro a legalkalmasabb személy. Tehát rögtön álarcot ölt, Bernardo-val, a hűséges néma szolgájával felnyergelteti fekete lovát, Thornado-t, majd elvágtat a város irányába.


▲ *Unalmas a bújócskázás a ruhák közt, inkább lecsapom azt az őrt*

Summázva ennyi történik az intróban, aztán meg is kapjuk az irányítást az első pályán. Sajnos az intró kivitelezése sem sikerült túl jól, vagy szigorúbban és




Martin Campbell, a „The Mask of Zorro" címet viselő kosztüm-klasszikus film rendezője már komoly tárgyalásokat folytat a Sony Pictures Entertainmenttel egy esetleges folytatásról. A megújítás forgatókönyvét az eredeti szerzők, azaz Ted Elliot és Terry Rossio írják. Tervei szerint Campbell Antonio Banderasra osztaná Zorro szerepét — jobb választása aligha lehetne, egy Banderasos Zorro filmet talán még megnézni is érdemes — míg hölgy-oldalról az eredeti epizódban debütáló Catherine Zeta-Jones érkezik majd. A tervek szerint legalábbis. S végül: Mr. Campbell feltett szándéka hogy egy harmadik, nem kevésbé karakteres figurával egészíti ki az új Zorro mítoszt, mely figura alapvető szerepéről s jelleméről nem sokat árul el — ám, hogy kire is bízná annak megformálását, már tudja: Anthony Hopkinsra. Szóval tetszik, nem tetszik: jó fog lenni.



▲ *Na, ez itten kéremalássan a ház teteje*

őszintébben fogalmazva, eléggé pocsék. Az ajakszinkronizáció minden jelenetben pontatlan, talán a francia verzióhoz lőtték be In Utero-ék, és csak alárakták az angol szöveget, de ez nem mentség, hiszen a 3D engine, a Phoenix 3D támogat külső ajakszinkro-nizációs konfig file-t, annak segítségével sokkal egyszerűbben korrigálhatták volna a hibát a motorral lejátszott animációknál. A mozikkal pedig az a problémám, hogy szintén nagyrészt az engine-nel „vették fel őket", ugyanolyan lowpoly minden object, és ugyanolyan bénán mozognak a figurák, szinte a valós idejű és előre renderelt átvezetőket meg sem lehet különböztetni egymástól. A prerenderelt dolgoknál jobban adhattak volna a részletgazdagságra és minőségre. A legnagyobb hiba azonban rendezési hiba, a figurák állandóan rosszul vannak beállítva, nemcsak a szemük, de a fejük és a testtartásuk is olyan a párbeszédek folyamán, hogy totál elnéznek egymás mellett. Különösen akkor szúr szemet ez a bug, amikor a két szerelmes, Don Diego és Carlotta először találkozik, és egymásra néznének, csak hát a képernyőn ennek ellenére jó pár méterrel elbámulnak egymás mellett.

Az In Utero egyébként azt ígéri, igazán érdekes Zorro történettel fog gazdagodni az, aki végignyomja az anyagot. A sztori teljesen hű a sok Zorro epizódhoz, nem bontja meg azok folytonosságát, ám nagyon sok olyan dologról is lerántja a leplet, amiről eddig nem tudtunk (mert nem volt megírva). Például, hogy milyen titokzatos gyermekkora és élete volt Don Diego apjának, mielőtt Amerikába költözött (talán spanyol szabadságharcos volt), miért válik árulóvá Orneillo Professzor, aki Zorro tanára volt, hogyan lett Don Diego-ból Zorro stb. A cég büszke rá, hogy az eredeti történetüket az író leszármazottai és jogutódjai is teljesen elfogadták, továbbá arra, hogy a harci jeleneteket mind vívómesterek és profi kaszkadőrök koreografálták.

## Irányítás és harcrendszer

A The Shadow of Zorro is rendelkezik az In Utero játékok (például Evil Twin) legnagyobb gyermekbetegségével, a szörnyű irányítással. Ezt is elsősorban analóg gamepad-ekre optimizálták, minimum 10 gombosra, főleg a Playstation 2 kontrollerre, amit egy adapterrel lehet PC-re kötni (de ki az, akinek van PS2 kontrollere a PC-jéhez, és nincs PS2 gépe, hogy azon Zorro-zzon), de szerencsére azért lehet az anyagot a szokásos billentyűzet + egér kombóval is irányítani, ebben egy kicsit jobb a helyzet itt, mint az Evil Twinben. Az irányítás maga viszont elég szokatlan. Amíg a legtöbb ilyen stílusú játékban lehet hátrálni, Zorro csak előre képes haladni, ha túlmentünk a kinézett célunkon, kénytelenek leszünk egy (teljesen animálatlan) hátraarcot csinálni, és visszatrappolni az előre gombbal. Ez fura, kényelmetlen és lassú megoldás. Szerencsére azért a készítőknek akadt egy valamennyire használható ötletük is az irányítás tervezésekor, az ugrást, mászást és pár egyéb mozdulatot egy helyzetet érzékeny akciógombra raktak, a Ctrl-ra, így kevesebb billentyűt kell észben tartanunk. A körülnézés már megint körülményesebb szerintem, az egér szolgál a kamera kezelésére, de alapban csak oldalirányba mozgathatjuk körbe Zorro körül, ha jobban körül akarunk nézni, az egér jobb gombjával „Doom módba" kell lépnünk. A harc is felettébb egyedien lett megtervezve, legalábbis a kardozás, bár az is igaz, hogy roppant látványos. Valószínűleg azért lett olyan gagyi, amilyen, hogy a látványos mocap animokat játssza le nekünk az engine, a harc maga tehát egyáltalán nem nevezhető dinamikusnak és realtime-nak. A dolog úgy működik, hogy amikor észrevesznek minket az őrök, és a közelükbe kerülünk, automatikusan harcmódba kapcsol a játék. Elindul pár kard ikon (le, fel, jobbra vagy balra mutat mindegyik) a képernyő különböző pontjairól, majd bizonyos idő alatt sorba rendeződnek. Ez alatt kell visszajátszanunk a szekvenciát a megfelelő iránygombok beadásával, hiba nélkül. Ha valaki ismeri a Dance Dance Revolution, a Parappa The Rapper, a Vib-Ribbon és a hasonló táncos játékokat, az tudja, miről van szó. Gondolom az ikonok száma, a rendeződés ideje és a visszajátszásra kapott idő mindig úgy alakul, hogy a harc a későbbi pályákon és nehezebb ellenfelek ellen nagyobb kihívást jelentsen. Nem mondom, hogy igazán elhibázott ötlet, és tutira sokkal látványosabb így a harc, mintha 2-3 védést és szúrást variálnánk, mindenesetre szerintem abszolút nem illik egy ilyen stílusú játékba. Jobb lenne, ha nem táncos Simon klónná (ritmikus zene nélkül) butulna le a vívás, ha nagyobb kontrollunk lenne a harc felett, vagy legalább úgy oldották volna meg, hogy a kontrol illúziója megmaradjon. Persze lehet, hogy valakinek direkt ez fog bejönni. Ezen kívül lehet lőfegyvereket is alkalmazni a játékban, és ha minden igaz bombák és egyéb eszközök is megjelennek a későbbi pályákon, melyek használata már szerencsére kevésbé idióta módon lett megoldva

## Sommázva

A játék lehet, hogy nem annyira rossz, mint amilyennek az elakadásomig láttam, de az is biztos, hogy semmiképp nem kerülhet az év, vagy akár a hónap játéka cím közelébe, igencsak közepes kivitelezésű darab. Összességében semmi érdekeset nem nyújt azt leszámítva, hogy egy jó Zorro történet. Metal Gear Solid klónként nagyon összecsapottnak érzem, amíg Kojima San ezerszer is elpróbált minden teremben minden jelenetet élőben a kollégáival, addig itt leginkább logika nélkül vannak szórva az ellenfelek, sok szobának nincs tuti megoldása, és a rossz kamerakezelés miatt még belátni sem lehet, hogy az őrök milyen utakon haladnak. Az igazán nagy Zorro rajongóknak persze azért ajánlom, mivel a játék története, ha nem is forradalmi, elég érdekesen hangzik, ezért nekik (és csak nekik) mindenképp érdemes végignyomni a cuccot. A harcrendszer, főleg a kardvívás nálam ismét a negatívumok listáját gyarapítja, de ami valakinek üröm, másnak még lehet öröm. Említésre méltó még az a tény, hogy a játék teljesen vér- és halálmentes, gyermekbarát, a szétlőtt és agyonkaszabolt őrök nem véreznek, nem sérülnek, és pár másodperces szundi után felpattannak, hogy ismét ránk rontsanak. Ez bizonyára jó hír azon szülőknek, akik békésebb játékot szeretnének venni csemetéjük számára, hogy az ne rendezzen ámokfutást az iskolában, mint sok amerikai diáktársa állítólag a Doom hatására. De rossz hír azoknak, akik véresebb, élethűbb játékot szeretnének játszani, mert az érettebb statisztikai többséghez, a 20 és 40 közötti gamer réteghez tartoznak. Sőt, az állandóan feléledő őrök felettébb idegesítőek is. Az én megítélésem szerint a The Shadow of Zorro minden téren inkább a felejthető anyagok kategóriájába sorolható. Vége, csapó.

*Antonio „Credo" Banderas*

zorro.cryogame.com

Cryo Interactive / In Utero
PIII 600 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 6 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 4 |
| SZAVATOSSÁG | 5 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ - Zorro
- Metal Gear Solid klón

✗ - pocsék kamerakezelés
- szörnyű irányítás és harc
- rossz rendezés

**55**


RAYMAN M
MULTIPLAYER


il2sturmovik.co
il-2 sturmov


576



# SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY

## Kódfejtők: szemetek reám vessétek

Januári számunk igazán bővelkedik kalandjátékokban. A most bemutatásra kerülő alkotás ennek ellenére szerencsére messze kilóg a sorból, nem csak az aktuális társaknál, de az elmúlt — legalább — fél év legkiemelkedőbb kalandjátékáról lesz szó. Igazi ínyencség, a stílus kedvelőinek táborán belül csak a kiváló logikával és türelemmel megáldott logisztikuspalántáknak javallott. Viszont elmondhatjuk róla: amilyen nehéz — és a valaha megjelent egyik legbonyolultabb játékról van szó —, olyan látványos is.



▲ *a fene, ez is csak egy felvétel*

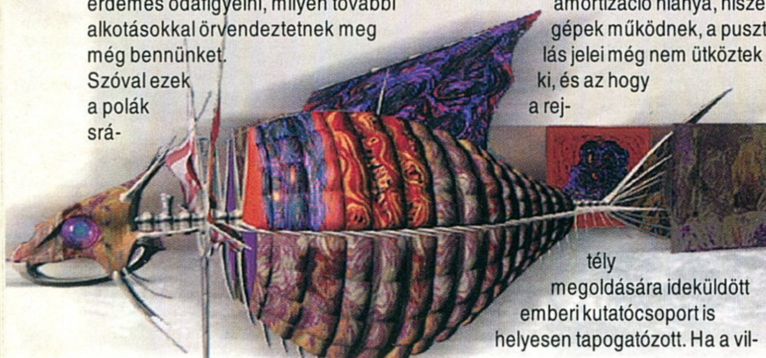
### Csak három és fél gigabyte

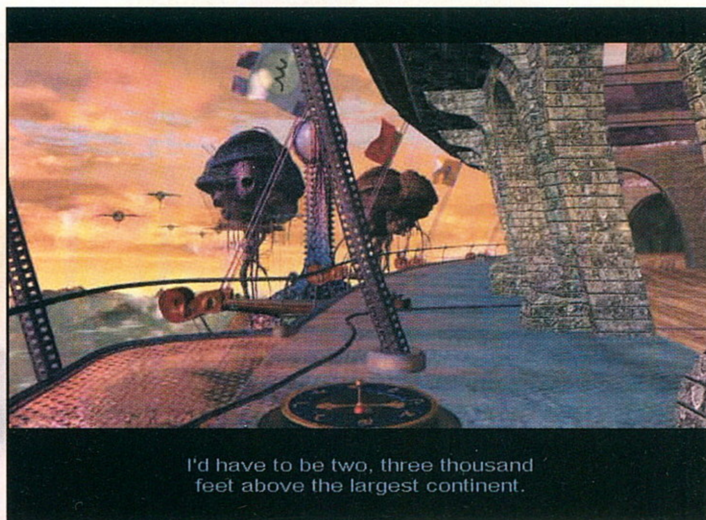
Ennél többet, összesen tíz (!) gigabyte-ot kóstál a játék DVD verziója. Ezt a változatot nem szükséges felinstallálni, elég, ha a korongot félúton megfordítjuk, mert egy darab két oldalas lemez (előbb-utóbb tele újlenyomatokkal) a helyigénye. Én az „elavult" cd-s verziót teszteltem, ami csekély öt lemezből áll. A telepítés végén a játék kicsivel kevesebb, mint három és fél gigát foglal, semmiség ez kérem a DVD változathoz képest. Egyébként így is letaszította méretekben ez eddig messze vezető Druunát első helyéről. Természetesen lehet választani egy kisebb telepítést is, de akkor cserélgethetünk, bár sajna a teljes változatnál sem ússzuk meg, hogy indításkor ne kérje az első lemezt a fránya.

A kezdeti infómennyiségi sokk után nézzük meg ki fia-borja ez a game. LK Avalon, ha valaki nem ismerné e lengyel illetőségű csapatot, most jegyezze meg jól nevüket, a Schizm miatt érdemes odafigyelni, milyen további alkotásokkal örvendeztetnek meg még bennünket. Szóval ezek a polák srácok összedugták a fejüket egy ausztrál sci-fi íróval, Terry Dowlinggal. Neve hazánkban ismeretlenül csenghet, pedig nem egy neves sci-fi díjat begyűjtött már. Hogy nem érdemtelenül, azt itt is bebizonyítja: a történet és a világ távol áll a középszerű jelző minden tulajdonságától.

### Van idekint valaki?

Kétezer-nyolcvanhármat írunk. Az űrben terjeszkedő emberiség tíz hónappal ezelőtt találta meg az Argilus bolygót. A Földhöz nagyon hasonlít, hiszen nem elég, hogy az Ember életben maradásához minden feltétel adott felszínén — már ez is elég az örömhöz —, de úgy tűnik lakott... volt. Nagyvárosok, fejlett infrastruktúra, a modern technológia minden jelentős vívmánya, közöttük repülő gépezetek és magas szintű eszközök egész sora bizonyítja az itteni civilizáció fejlettségét — legalább is emberi mértékek szerint. Egy a bökkenő. Mindeni elment otthagyva csapot-papot. Az egész bolygón nincsen egy értelmes lény sem. Sem egy cetli, legalább a „Leruccantunk az Alfa Centaurira bedobni egy pofa pángalaktikus gégepukkasztót — visszajövünk, ha még bírunk!" felirattal, esetleg hasonlóval, de nem. Nincsen semmi, de semmi jel arra, hová tűntek az itt élő lények. Azt hogy a tömeges „felszívódás" a közelmúlt eseménye lehetett, két jel bizonyítja: az amortizáció hiánya, hiszen a gépek működnek, a pusztulás jelei még nem ütköztek ki, és az hogy a rejtély megoldására ideküldött emberi kutatócsoport is helyesen tapogatózott. Ha a villanykapcsolót nem is találták meg, valami helyes nyomot igen, hiszen ők is felszívódtak, ahogyan azt kell.

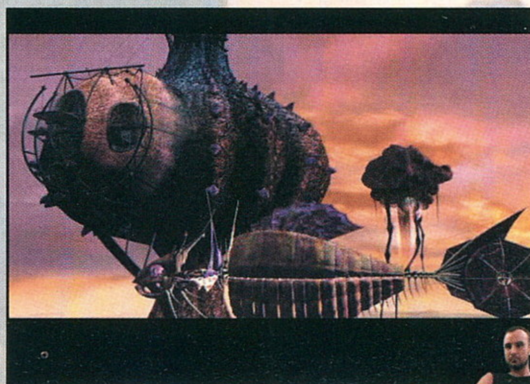






▲ *kihalt minden*

Az orbitális pályán keringő mentőhajó rövidesen meghibásodik, kétfős személyzetének azonnal mentőhajóba kell szállnia, és leereszkednie az idegen bolygó felszínére. Hőseink, Sam és Hanna különböző helyszíneken érnek földet, szerencsére állandó rádiókapcsolatban állnak egymással. Első feladatuk egymásra találniuk, a második kideríteni, hogy tényleg gégepukkasztót isznak-e a többiek egy bolygónyi lénnyel egyetemben valami jóféle űrkocsmában, és csak nekik nem szólt senki, vagy sem.



▲ *Az az izé hogyishívjákolja azt a micsodát*

### Panolárma

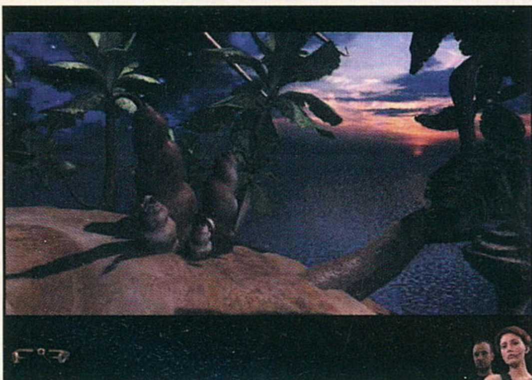
Ha az intróból nem is derül ki, miért foglal ilyen sok helyet a program, ez (legalább ez ☺) a játék első perceiben magyarázatot kap. A Schizm belsőnézetes panorámaképekkel dolgozik, sőt az előre renderelt hátterek sok helyen animáltak. Minden helyszínen körbe tudunk fordulni, de egyes képeken megengedett a le, és a fölfelé tekintgetés, illetve a zoomolás is. A játék 640*480-as felbontást produkál, de az igényes kidolgozottság miatt ezt elégségesnek találtam, és most jön a lényeg: a mozgás, a bolygó színhelyein való kóricálás elképesztő, eddig szinte példátlan igényességgel megvalósított. Minden (!) egyes lépésfázis animációba torkollik, de nem valami négyzetrácsos hálón ugrálunk, hanem szépen átfolyunk a következő színhelyre. Egy-egy színhely közötti lépés akár hosszas utazást is jelenthet: felmászni egy rámpán, nyitott lifttel felemelkedni egy kilátó tetejébe, végigbámészkodni a lebegő óriásballonok közötti utazást egy nagyra nőtt szappanbuborékban... Ami szintén elképesztő, az az, hogy az állóképek és az animok közötti átmenet szinte észrevehetetlen, egészen apró színhibákat, vagy képugrásokat sem vettem észre.

Ha még mindig nem lenne teljesen érthető, tisztázzuk ismét: mindez egy idegen civilizáció városában játszódik. A látványvilág olyan mértékben lenyűgöző, teljes és egységes, egy szóval: idegen, hogy minden kétséget kizáróan egy örökbecsű alkotással van dolgunk, a látványvilágért felelős grafikusokról pedig csak a legnagyobb elismeréssel beszélhetek.



## Köd előttem, köd utánam...

Mindenki hallott már rejtélyes eltűnésekről, netán maga is produkált már ilyeneket. Az egyik legkülönösebb eltűnési sztori, a Mary Celeste esete (a Schizm elején utalnak rá...) 1872-ben esett meg. Történt, hogy a Dei Gracia New Yorkból kifutván nyolc tengeri mérföldre a partoktól egy magányosan sodródó hajót vett észre. Hiába kurjongattak át, senki nem válaszolt. A Dei Gracia kapitánya néhány matróz társaságában csónakba szállt, megközelítette a jobb oldalára dőlt, tépett vitorlájú kétárbócost. Még mindig senki. A következő órában lépésről lépésre átkutatták a hajót. A következőket tapasztalták: a főfedélzeti nyílás, ami az alsóbb szintekre vezetett, szakszerűen be volt deszkázva, de néhány deszkája mégis szétszórva hevert a közelben. A hajókonyhában 30 centis víz állt, de hat hónapra elegendő élelmiszer még ehető volt és nagy mennyiségben találtak édesvizet. A legénység hátrahagyta a friss élelmiszereket, és ruháikat is. A kapitány naplójába az utolsó bejegyzést tíz napja írta csakúgy, mint az útvonalat jelző térképen. Nem találták meg a navigációs műszereket, a hajóraklevelet, és a mentőcsónakot, ami a sérült főfedélzeti nyíláshoz lehetett kötve. A hajó olyan állapotban volt, hogy akár a földet is keresztül lehetett volna hajózni vele...
Miért hagyták el?


▲ *Sehol egy fürdőző...*

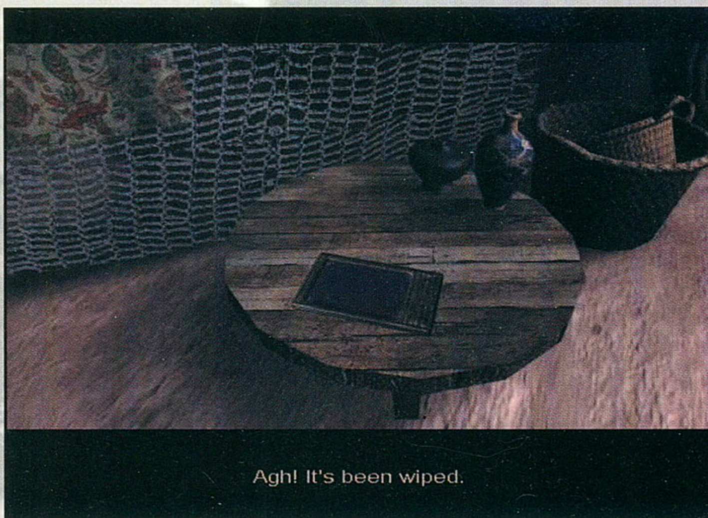
Minden hanghatás 16-bites sztereó hangminőségben felvett, a 3D-s hangkártyákkal rendelkezők igényeit teljes mértékben kielégítheti a valós-idejű hangpozicionálás. Minden eszköznek különböző hangja van — nincs például két egyforma lift —, de lépéseink zaja is változik a talajtól függően, akár egy átvezető animon belül is. A zene bejövős, olyan misztikus-finom ambient, ami éppen ide kell egy felfedezésre váró világ tájainak bebarangolása közben, mind-mind cédé minőségben szólnak.

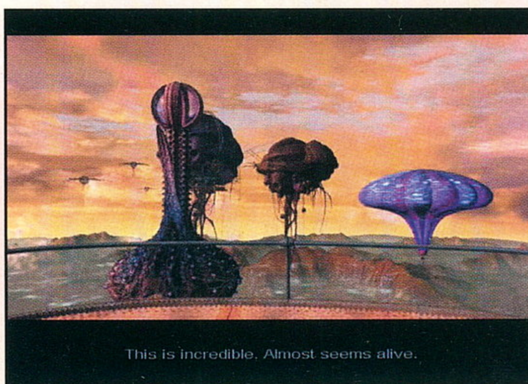
### Kezelhetőség vagy játszhatóság?

A minap honlapunk fórumán folytattam beszélgetést egy korábbi kalandjáték kapcsán a játszhatóság — kezelhetőség témakörről. Nos a Schizmben egészen pontosan elkülöníthető a két fogalom. Vegyük először a kezelhetőséget. Csillagos ötöst érdemel, egyszerűsége az értelemszerű szinonimája. A főmenüje nem igényel magyarázatot, egyetlen extrája, hogy itt is megtalálható az uninstallálás lehetősége. A játékon belül minimális mennyiségű gombot kell használnunk — tulajdonképpen még azokat is helyettesíti az egér. Ha a kurzort a kép tetejére toljuk, megjelennek a fájlkezelő menük — menteni bármikor tudunk tizenhat, képekkel illusztrált helyre. A mentés — töltés tizedmásodpercek alatt történik.

A kezelés irányíthatóságát persze az is magyarázza, hogy nagyon kevés tárggyal fogunk operálni — én eddig csak egy felvehető tárgyat találtam —, de ez azt is jelenti, hogy nincs pixelvadászat tárgykeresés néven, és nem kell a kiívások során ilyen-olyan izéket beleerőltetni mindenféle bigyókba.

A játék non-linearitását bizonyítja már a felütés is: két szereplővel vagyunk, akik különböző helyekről indulnak, a jobb alsó sarokban lévő arcokra klikkelve válthatunk közöttük. Sorra kapjuk majd a megoldásra váró feladatokat, ha valahol elakadnánk (ez nem lesz nehéz☺ ), átválthatunk a másik szereplőre, akit talán



▲ *Itt sincs senki*

tovább tudunk juttatni, de az is elképzelhető, hogy szorult helyzetekben tanácsokat adnak egymásnak.

Egészen más helyzet a játszhatóság. A Schizm egyetlen komolyan felróható negatívuma itt mutatkozik meg, ugyanis a játék elképesztően nehéz logikai feladatokkal bombáz, már a kezdetek kezdetén is. A Schizm teljesen erőszakmentes, és más szempontból is szívesen ajánlható a fiatalabb korosztálynak, mégsem hinném, hogy a gyerekek sikerrel vennék a logikai buktatókat. Ezeket a buktatókat fel lehet fogni szemétkedésként is, de finomabb — és jogosabb — úgy tekinteni rájuk, mint amit igazából jelenteni akarnak: egy idegen civilizáció gondolkodásmódját kell megérteni — legtöbbször gyakran használt, általános — technikai eszközeiken keresztül. Tény, ami tény, néha talán mégis elvetették a sulykot az avalonos fiúk. Példának okáért én nem tudok helikoptert működtetni, így elég komoly nehézségeim támadtak, amikor egy idegen faj által épített tárást kellett beindítanom...

Azért nem lehetetlen a dolog, csak komoly szellemi munkát és kitartást igényelnek a feladatok. Itt és most megígérem, hogy ha tudom, rábeszélem mélyen tisztelt főszerkesztőnket, hogy engedjen majd be egy végigjátszást az eljövendő számok valamelyikébe a Schizmről. Ez a game mindenképpen igényli, már csak azért is, hogy továbbjutván a feladatokon tovább gyönyörködhessünk az Argulis bolygó meseszép tájaiban.

*Balage*

www.schizm.com

DreamCatcher Interactive / LK Avalon
PII 333 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 7 |
| ZENE-HANG | 7 |

✓ - meseszép
- izgalmas történet

✗ - elképesztően nehéz fejtörők

**86**



# Casanova

## Nehéz csábítónak lenni

A kulturális szemét termelésének, felhalmozásának, és fogyasztásának korát éljük. A történelemhamisítás, a populáris kultúra, a külsőségek tobzódásának lehetünk tanúi. Legékesebb és emlékezetesebb példái ennek a folyamatnak a filmvásznon érhetők tetten. Az amerikai álomgyár megdöbbentő emlékművet állított a giccs kultuszának a legutóbbi zenélős-táncolós-éneklős mozijában, ami egy képzeletbeli francia mulatóban játszódik: electronic kánkán, és a többi... A vásznon másfél óráig talán jól mutat, de a kulturális igényesség leghalványabb nyoma sem fedezhető fel benne. Bár félek, ez nem is volt cél. Mostani játékunk, a Casanova is hasonlóan amorf világban játszódik, mely a sziporkázóan ötletes, újszerű világképe helyett egy, az első másodpercben még megmosolyogtató, a későbbiekben már értetlenségbe és elutasításba csömörlő szemetet tálal. Helyezkedjünk el kényelmesen, kapcsoljuk be a biztonsági öveket: országos fikázás következik!

### Bad trip nyitány

Mongol felségjelű kalózhajó úszik méltóságteljesen a lenyugvó nap fényében. A matrózok kapkodva kötözik át a vitorlákat, hogy befogjanak egy melegebb légáramlatot, amitől a hajó feljebb emelkedhet... Oh, igen a hajó az óceán felett, nem pedig rajta közlekedik, pedig kialakítása vízi járműre utal. Belsejében maga a nagy Kubiláj kán székel, a hadvezér a tizenkettedik századból. Arcvonásai nem éppen népe jellemzőit hordozzák, és a jelenlegi divat szerinti dekadens pápai öltözékben terpeszkedik. Minden kétséget kizáróan ő az, hiszen néven is nevezik, méghozzá egy olasz dáma, aki már a XIV. Lajos korának rizsporos parókájában és abroncsszoknyájában mutatkozik. A hölgy felbéreli e retteget mongolt egy másik hajó kifosztására, Kubiláj pedig mintha mi sem lenne természetesebb, szó nélkül elvállalja. Ötszáz éve még a világ leigázásán munkálkodott, mára idáig süllyedt...

Az alku tárgy nem más, mint egy másik bárka. Az nagy vörös bogárként pöffeszkedik az égen, három sor evezője serényen lapátolja a... levegőt. Fedélzetén Giacomo Casanova beszélget kedélyesen saját édesanyjával (?!). Anyu éppen aggodalmát szeretné kifejezni, mert régen nem kapott levelet velencei ismerősétől, de nem jut a mondat végére: torkát vashegyű nyílvessző üti át. E percben kirobbantják a hangfalakat a felcsendülő pokolmetál első gitárriffjei, és az éneknek nevezett károgás sem várat sokat magára. Mindez megfelelő zenei aláfestése egy klasszikus kalóztámadásnak, mely fő fegyverneme a civilizált arisztokraták kedvelt rapírja. Casanovának ilyen akad a kezébe, hát a rá támadó mongol kalózok sem vívhatnak szablyával. Vesztükre, a szívtipró szamurájokat megszégyenítő gyorsasággal aprítja támadóit, de egy átkozott nyílvessző megállít parancsol az ámokfutásnak. Átbucskázás a korláton, és zuhanás. Zuhanás a négy héttel későbbi Velence egyik palotájának ágyába. Még szerencse, hogy túlélte a megrázkódtatásokat, végre elkezdhetünk játszani.

### Nagyfejű, nagyfejű!

A játék meglepően gépigényes. Mivel egy előre renderelt háttérképekkel dolgozó programról van szó, a beállítások maximálisan akarom kiélvezni, efre fel már a menükben is ragadósan mozog az egér. Nem mintha itt sok mindent kellene állítgatni, legfeljebb a feliratozást jó „on"-ra. A billentyűzetkiosztást sem kell babrálni, az installálás végén nem a játék indítását kérdi a mű, hanem az irányításra szolgáló gombok ismertetését prezentáló szövegfájlt bontja ki. Majd két oldalas, hossza olyan riasztó, hogy az átlag júzer azonnal az ablak felső X gombjára kattint. Egérrel és billentyűzettel vegyesen operálva irányíthatjuk hősünket, ez számomra nem egészséges, mert a rágcsáló mozgatására a legkülönbözőbb rángásokat adta elő Casanova. Így sem sok jelentősége lehet az egérnek, mert az ugrást és a fordulást a klaviatúrán is meg tudjuk oldani, csak sokkal biztosabban. Mindemellett ez édeskevés akciórészeknél...



▲ Baj, baj, párbaj...

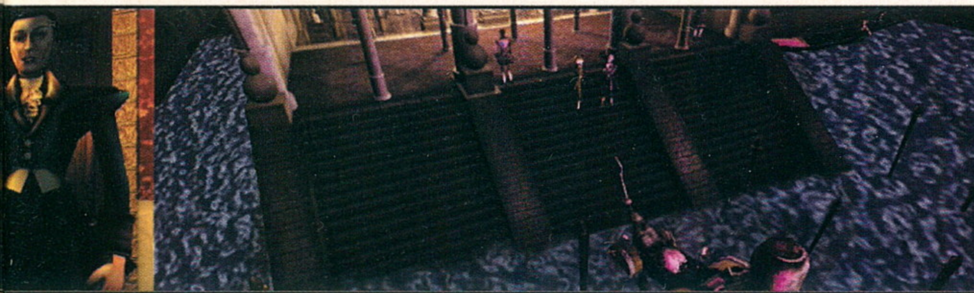



▲ Bárcsak a tiétek lehetnék



Említettem, hogy a hátterek előre elkészítettek, a háromdimenziós figurák előttük táncolnak. Emberinek csak annyira tűnnek, mint a rajzfilmfigurák: a végtagok pipaszár vékonyak, sok a hordóhas, és a többi valószínűtlen testarány. Mindez azért is okozott csalódást, mert a hölgyek így annyira vonzóak, mint a marionettfigurák. Casanovának meg különben is akkora az arca, mint egy ház. Vízfejű szegény, hihi.

A mozgásokat is sok kritika érheti. Ma már számos — még csak nem is kalandjáték — programban előszeretettel alkalmazzák a motion capture technológiát, ezzel szemben itt továbbra is áll a marionett-hasonlat, ami elég gáz. A vívásjelenetek, melyek elvileg a játék csúcspontjai lenének, csak annyira látványosak, mint egy





általam előadott bábjáték. Még soha nem adtam elő bábjátékot☺

A történet alatt Velence utcáin és házaiban fogunk bóklászni (de mennyit!), ezért rengeteg háttérkép található a játékban, talán túl sok is. Alig teszünk pár lépést, máris megakad a játékmenet, és egy másik szemszög és irány az eredmény — egy másik képen. Sokszor komoly kihívás mondjuk átszaladni egy üres téren is.

## A brémai muzsikusok

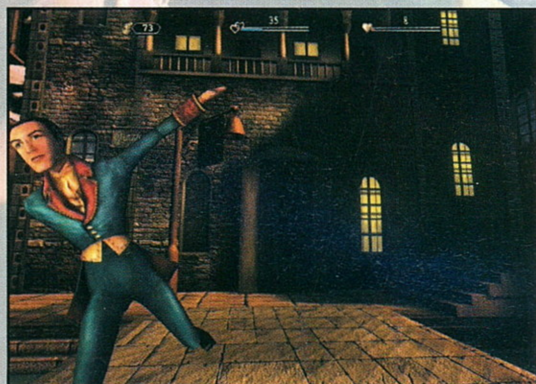
A kedvünkért Velencébe is ellátogattak — a nyitóképernyő zenéjét hallgatva bizonyosan. Szóval ott állunk egy szál pö... izé ruhában négy hét lábadozás után, körülöttünk három megrugdosásra érdemes zenész, előttünk csatornapart. Azonnal bejelentjük az úti célunkat, legyen. Leszáll elénk egy gondola, és már röpít is minket tova, akár a Szárnyas Fejvadász kocsijai. Vagy Illés szekere☺ Végállomásunk helyszínén egy kávézó, vagy szalon, vagy kocsma, akármi várja a lébecolókat, mi belépve máris egy több perces beszélgetésbe elegyedünk a vendégsereg egy hölgytagjával. Több pereces, elnyomni nem lehet, ezért a kezdeti érdeklődés garantáltan veszít minőségéből. A hangjáték végére azt a fontos információt kapjuk, hogy mi itt csak akkor lehetünk májerek, ha a Velencei Ünnepi Ügyességi Játékokon győzedelmeskedünk, bravó. Ja, és ledumálunk egy párbajt egy kötekedő vén fószerrel, meg összeismerkedünk három öreg lotyóval. Mostantól akár irányíthatjuk is a játékot.

Legyen, mondom, de néhány rosszindulatúan tolakodó kérdés vetődött fel bennem. Hogyan kerültünk ide? Miért kell nekünk itt lenni? Kik ezek az emberek? Hol van az intróban látott kalózhajó? Különben is mi a játék célja? Miért is nem törlöm le rögtön a vinyómról ezt a gamét? Nos, ezek a kérdések gondolom még nem érdekesek, majd minden úgyis kiderül.

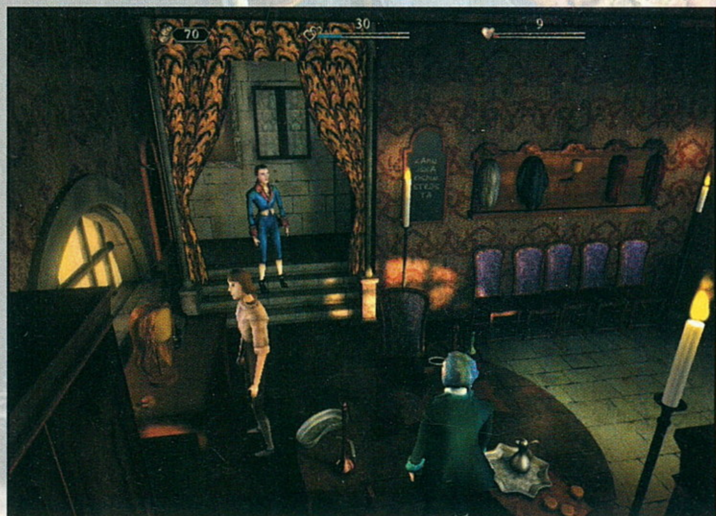
Okés, legyen, aminek lennie kell: kérem szépen, egész jól elhaladtam a történtben, egészen addig a bizonyos párbajig. Itt villan ki a játék igazi méregfoga! Nem elég, hogy a felejtésre érdemes nyolcvanas évekbeli popzenei termés egy egészen idegesítő darabja csendül föl, a lényeg, hogy valami elképesztően irányíthatatlanná sikeredett a vívás szimulációja. Nem kevesebb, mint nyolc gombot, és ezek kombinációját kell alkalmaznunk, méghozzá tizedmásodpercnyi lehetőségeket kihasználva ahhoz, hogy egy sikeres szúrást bevigyünk. A találatok kettő-öt pontot sebeznek egyenként, legelső ellenfelünknek is van kilencven (!) életpontja. Ha mindent figyelembe veszünk, akkor egy átlagos csata ideje öt és tíz perc közé esik, és mint már említettem, ez a látványosság nem tartozik az „emlékezetes játékélmény" kategóriába, finoman szólva. Öt-tíz perc a csata, ha győzünk. De nem fogunk. Egy ideig az ellenfél fog minket profi módon agyonszurkálni, aztán kihirdetik az igazi győztest, aki nem más, mint a türelmetlenség. Épp ésszel ezt egyszerűen nem lehet egy bizonyos egészséges határon túl elviselni.




▲ *Van ám nekünk lézercélzós nyílpuskánk is*



▲ *Ki akarok szááálni!*



## Ez keresztbe tett

A párbaj egy dolog, oké — a történet más, de igencsak hasonló problémákkal küzd. Velencében számos hely akad, ahová elgondolázhatunk, majd céltalanul, minimális utalásokra hagyatkozva kóborolhatunk. Vajon miért található meg a részletesen végigjátszás a játék hivatalos honlapján? Csak nem azért, hogy az őrület és az unalom határán dülöngélő játékosok valahogy eligazodjanak a város útvesztőjében? Sajnos ez sem segít a Casanován. Ami hibát el lehet követni egy játékban, azt itt megtalálható. Mindenki felejtse el az önkéntelenül is csajozásra, pikáns jelenetekre utaló címben megbúvó lehetőségeket. A nőzés kimerül az idétlen, úgynevezett gavallér-pontokért zajló béna párbeszédekben.

A Casanova-mítosznak vajmi kevés köze van ehhez az agyrémhez, pedig a cím hallatán mi mást is várna az ember. A történelmi személyiség életét feldolgozván ezerszer érdekesebb cselekmény kerekedhetett volna, mint ez a mongol inváziós ökörség, aminek egyébként a megvalósítása is gyomorkavaró. Be is fejezem, mert nem bírok tovább foglalkozni ezzel a vacakkal. Kerüljétek el messzire a boltok polcain. Inkább olvassátok a címszereplő naplóját, melynek legérdekesebb részeiből már két kötet is megjelent magyarul. Az legalább magaskultúra a javából, tizenéves hímeknek meg különben is kötelező☺

*Balage*

www.casanova.arxeltribe.com
Wanadoo/Arxel Tribe
PII 400 (P300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 4 |
| SZAVATOSSÁG | 4 |
| ZENE-HANG | 3 |

✓ - kubilaj kán mint kalóz

✗ - emészthetetlen történet
- irányíthatatlan csaták

**55**

# Alfred Hitchcock The Final Cut!

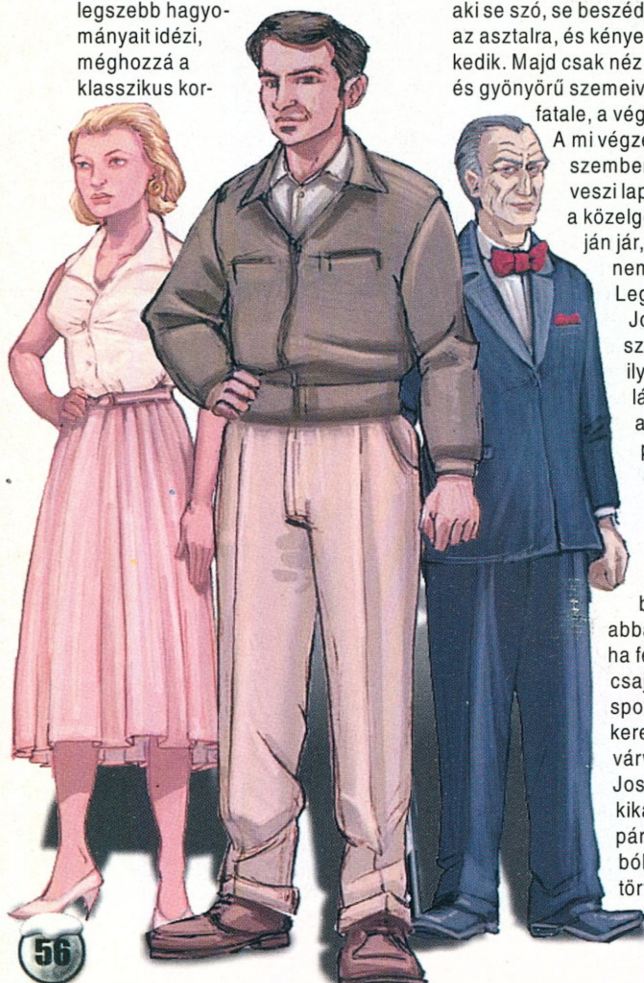
## Nohát, ez noir!

Az Arxel Tribe nagyon nyomul, a Casanova után rögtön itt van következő kalandjátékuk The Final Cut címmel, az egyszerűség kedvéért nevezzük mégiscsak Hitchcocknak. Bevallom őszintén, a másik játék kapitális bukása után kicsit félve helyeztem a Hitchcock korongját (korongjait, hiszen két cédés a game) a meghajtóba. Mit miért? Ha az ember kukacos almába harap, legközelebb már megnézi mi lesz a következő falat, nem? (Persze egyesek direkt megkeresik az extra fehérjét☺ ). A táncos kedvű bennszülöttek logója után induló mozi szerencsére meghozta játékos kedvemet. Itt az ideje egy újabb kóstolónak.



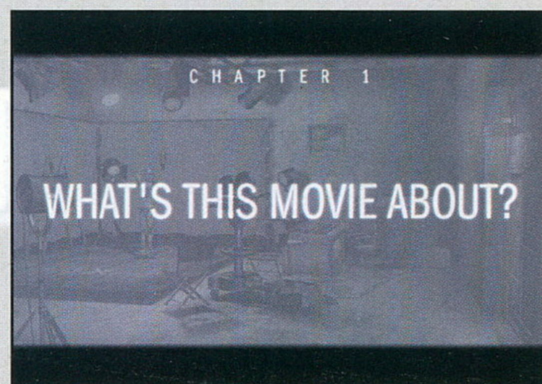
▲ Blablablabal blablabla

Az intró a film noir (ejtsd: noár) legszebb hagyományait idézi, méghozzá a klasszikus korszakból. A borongós hangulatú, feszült képekkel és izgalmas jazz zenével telített intró meglehetősen szűkszavú. Nem magyaráz, hanem inkább kérdéseket ébreszt bennünk. A bevezető filmecske alatt kiderül, hogy főhősünk Joseph Shamley idegileg lepukkant magánnyomozó (egyáltalán, vannak sikeres, menő magánnyomingerek a világon, vagy mind retardált egy kicsit?☺ ), szülei halálát nehezen veszi, kik autóbalesetet szenvedtek. Egy fárasztó nap végén irodájába egy hölgy érkezik, aki se szó, se beszéd, lerakja táskáját az asztalra, és kényelembe helyezkedik. Majd csak néz azzal a nagy és gyönyörű szemeivel. Igazi femme fatale, a végzet asszonya. A mi végzetünké. Ezzel szemben Joseph nem veszi lapot, esze már a közelgő horgásztúráján jár, így a miértekre nem derül fény. Legalábbis most. Joseph nem szabadul meg ilyen könnyen a lánytól, ez kiderül abban a percben, mikor a városból kivezető úton karamboloznak. Szándékosságról beszélhetünk abban az esetben, ha feltételezzük: a csaj direkt állította sportos kabrióját keresztbe az úton, várva ezt a balekot. Joseph, miután kikászálódik tropára ment kocsijából, nem érti, mi történt, de bávatagon fogadja a rúzsnyomokkal ékesített cigarettát, megalázkodik az igéző tekintet előtt, ami a kabrióba parancsolja. Ilyen ajánlatnak én sem tudnék ellenállni...




▲ Hol vannak a testrészek?

Körülbelül itt véget is ér a Hitchcock hangulata, legalábbis ameddig eljutottam ebben a játékban, nem volt hatásosabb jelenet, ami kár, nagy kár, de ne szaladjunk előre. A csajszi egy komor házhoz vezet minket, mi kívülről kísértetiesen hasonlít Norman Beates és mamája lakhelyéhez, éppen csak a domb alján sorakozó motelek hiányoznak. Belépve a házba a lány (ki kissé átalakul: itt átveszi az irányítást a játék motorja, szépségének nagy hátrányára☹ ) elmutogatja, hogy pedig ő most elhúz aludni, mert nagyon álmoskás. Ebben a másodpercben két dologra jöttem rá. Egy az, hogy a csaj szótlanságával nem a csábítót játszotta, hanem a némát adta. Kettő: Joseph egészen nagy balfék, hogy nem kísérte el az ágyig a hölgyet... mondjuk elemi udvariasságra hivatkozván☺ A tök — vagyis mi — ezzel szemben ott marad a hallban, tegyen kedvére. Erre a két dologra rájöttem, de más kérdések továbbra is komolyan foglalkoztattak, egészen hasonlóak, mint a Casanovánál. Vegyük például az elsőt: miről szól a játék, mert ezt még továbbra is homály fedi. Az ígéretes intró, és az annál vacakabb kezdés után a játék első néhány órájában komoly kutatásokat kell végeznünk majd, hogy erre, és az ehhez hasonlatos mélyenszántó kérdésekre valamelyest válaszokat kapjunk.



▲ Ezt kérdem én is

### Az imitátor

Munkám — hiszen nem szórakozásból játszogatok ezzel a programmal! Ööö... vagy mégis? — gyümölcseit megosztom veletek, íme a történet lényege. A csaj — egy egészen hangyás milliomos kereskedő, Robert Marvin-Jordan unokája — néma mióta szülei eltávoztak az élők sorából. Tehát ő is hangyásnak tekinthető. A nagybácsi pedig azért nem számít teljesen épeszűnek, mert mániákusan rajong a nagy horror és krimi rendező Hitchcockért. Pontosabban a filmművészetéért... nem mindegy☺ Ez az épület sem véletlen, hogy hasonlít a Psycho-film házára, sőt, a domb mögött egy egész helyes filmstúdió épült fel, ahol kész filmes csapat dolgozik a mester alkotásainak újraforgatásain. Ez idáig minden

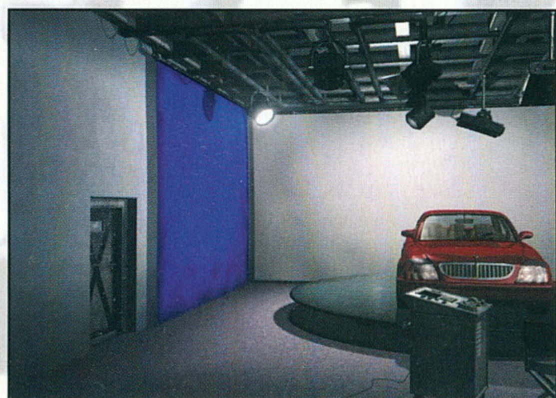


szépen haladt, de mostanság megfogyatkozott a kiegészítő személyzet — látta valaki a „Vámpír árnyéka” című horrort? Aki igen, tudja, miért kérdezem —, csakígy a színészi gárda. Maga Robert Marvin-Jordan sem mutatkozik, de ez inkább betudható a depressziónak, mint az elhalálozásnak, mert videófelvételeken és eszközökön keresztül néha felvilágosít teendőinkről. A teendőink pedig nagyvonalakban a következők lesznek: játsszuk el első saját filmjében a férfi főszereplőt (ha nem az egyetlen szereplőt☺), és mellékesen derítsük ki, mi itt a pálya. Megeshet, hogy a két feladat egy és ugyanaz.

## Szigorúan csak éjszaka

Ismét csak a Casanovára utalnék, a hasonlóság nem véletlen. Az sem titok, hogy a két játék ugyanarra (a nem túl jó) motorra épül. Az előre renderelt hátterek szépek, már csak azért is, mert itt nincsenek repülő hajók... A viccet félretéve ebbe a játékban kínosan ügyeltek a valósághűségre, ebből következően a részletességre. A tárgyak formáival, az arányokkal, a színekkel, és a fényekkel — szinte az egész történet éjszaka játszódik — nincs is semmi gond. Annál több a három dimenzióban ábrázolt emberekkel. Meg kell mondanom, éppen ez az ilyen játékokban a mérleg nyelve. Vegyük például a Resident Evilt vagy a legutóbbi Alone in the Dark játékot. Ott meg sem fordult az ember fejében, hogy esetleg nem illenek bele a környezetbe a figurák... itt sajnos a látvány egészen kiábrándító. Szegény Joseph úgy néz ki, mint aki most jött vissza egy dachaui nyaralásból, de a többiek sem büszkélkedhetnek valós emberi vonásokkal, sem élethű mozgáskoordinációval. Pedig én ezt igénylem, 2001 végén igen is legyen jól megcsinálva egy ember, ne pedig csak „hasonlítson” rá. A járás pedig elképesztő, Michael Jackson sem járná jobban a moonwalkot.

A játék motorja igen gyengécske ahhoz képest, hogy milyen éhes, vagyis erőforrás igényes. Nálam csak akkor fagyogatott — igazából egyszerűen kilépett — le a játék, ha a filmbejátszások véget értek, de módomban állt kipróbálni egy neves gyártó kompakt (jé, ez a szó hasonlít a gyártó cég nevére) kiszerelésű gépén: 733-as Celeron, 128 mega RAM, alaplapra integrált videjókártya (☺), de nem volt elég jó: egy ilyen kategóriájú gépen úgy szakadtak le a textúrák a 3D-s objektumokról, mint érett narancsnak a héja.





▲ *Teszter és kocsija*

## A mester hagyatéka



Az '50-es, '60-as években Hitchcock néhány igen sikeres filmet forgat. Bár a főszerepeket korabeli nemzetközi sztárok alakítják, az előállítási költségek nem túl magasak: a kivitelezés és a berendezés olcsó, ha például a cselekmény egyetlen helyiségben játszódik. Ily módon a filmek még nyereséget is hoznak a beruházóknak. Hitchcock minden alkalmat megragad, hogy formanyelvében érvényesítse tudása teljes skáláját. Ennek köszönhető, hogy a mester sok kiemelkedő alkotása nem merül feledésbe, és évtizedek múltán is zajos visszhangot kelt. Hitchcock úgy rendelkezik, hogy alkotásait csak halála után (1980) mutassák be újra. A tévé útján filmjei nézők millióihoz jutnak el. Kiderült, hogy semmit nem vesztettek hatásukból, a Hátsó ablak, Az ember, aki túl sokat tudott, az Észak-északnyugat, a Psycho, a Madarak (csak hogy a leghíresebbeket említsük) — a közönség ezeket újra nagy tetszéssel fogadta, és fogadja. Ez bizonyíték arra, hogy Alfred Hitchcock életműve azon művészi teljesítmények közé tartozik, amelyeknek, ha óvatosan is, de megelőlegezhető a „hallhatatlan” jelző.

## Aludj szépen, kis Balázs

Töredelmesen bevallom, pár órányi játék után egy kicsit elszontyolodtam. Bóklásztam a házban, nézegettem a festményeket, leitattam egy beszélő madarat, összekevertem a fiókok tartalmát, de hiába, nem sokra jutottam. Magamhoz nyúlok! — kiáltottam, hogy megtörjem a csendet, de inkább letöltöttem a hivatásos honlapról a mellékelt végigjátszást. Sőt, galád módon kinyomtattam (képek nélkül, apró betűvel szedve tizennégy oldal!). Oké, elárulom: bele is néztem. Ja, hogy minden rendben, nem akadtam el, ez a rendes játékmenet, kicsi tili-toli, matatás, cserélgetés, gombnyomogatás, cuccok zsebekbe gyömöszölése, kis ügyességi rész... Mindez tök kihalt terepen, éjszaka, ahol a nagy nehezen felfedezett halottak tényleg halottak, és még a kezdeti acid-jazz muzsikát is felváltotta valami idegesítő prüntyögés.

Lehet, hogy jó játék ez a... áhhhhh... bocsánat, Hitchcock, csak ne lenne olyan istenigazából álmosítóan unalmas. Nyúlik, mint a rétestészta, se vége, se hossza. Komoly gondok vannak a dramaturgiával. Ja persze: nem Hitchcock ült a rendezői székben.

*Balage*

hitchcock.arxeltribe.com

Wanadoo / Arxel Tribe

PII 300 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM)

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 5 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ -film-noir környezet -igényes hátterek

✗ -csúf emberek -lapos hangulat a hosszú játékmenet miatt

**70**

# EUROPA UNIVERSALIS II





## Ön szerint ez Európai Magatartás?!

A tavaly keltezett Europa Universalis röviddel megjelenését követően első helyre küzdi fel magát a történelmi ihletettségű stratégiák táborában, sőt, számos specifikusan stratégiai darabokat bemutató/tárgyaló fórum első díját is elnyeri. S noha a játék lelkét valóban páratlan fokú részletesség, összetettség jegyében fogant szisztéma alkotta, témaválasztásuk révén a készítőknek eleve szükségtelen volt a korkövetelmények határfalait döngetni — már, ami az első Europa Universalis grafikáját, prezentációját illeti. Így nem túlzás állítani, hogy a történelmi vonatkozású stratégia szerelmesei minden idők egyik legrészletesebben kidolgozott darabjával gyarapíthatták gyűjteményüket, ám a mű mind alapvető jellege, mind relatív gyenge prezentációja végett rétegjátékként vonul be a köztudatba. Az Europa Universalis sikere, valamint a rajongók által tanúsított — őőő... — rajongás azonban, minden jel szerint megduplázta az alkotócsapat erejét s kedvét: rekordidő alatt készítik el a még részletesebb, még kiforrottabb folytatást, mely egyrészt prezentáció szintjén is — állítólagos — komoly fejlődést mutat, míg az általa modellezett időskála nem kevesebb, mint 400 évet ölel fel. Hogy pontosak legyünk, bekapcsolódásunk pillanatában 1419-et írunk, míg a történelem mezején folytatott kalandozásaink Napóleon Elbára történő száműzettetésével érnek úgymond: véget. Nézzük, mit is érdemes elmondani az Europa Universalis 2-ről a rendelkezésére álló két oldal tükrében. Most.




▲ - Ó! Paintbrush? - ...? - !TUKK! -




▲ Ugyan nem látszik, de itt Wagner szól

### Felhozatal

Adottak először is a már az eredeti epizód során megismert modell jegyében fogant, monsztre méretű scenario küldetések. Bármelyiket is válasszuk közülük, több hetes, de legalábbis napos szórakozásra számíthatunk — ez sejthetően a választott scenario függvénye. Az Europa Universalis 2 által modellezett, valós történelmi periódusok: a Megvilágosodás Kora, a Felfedezések Kora, a Kereskedelem Kora, illetve a Forradalmak Kora. Adott még az Amerikai Álom névre keresztelt scenario, valamint az első epizódból is ismert Grand Campaign, s Fantasy Campaign küldetések. A kínálat ezzel nem ér véget — mint az a felinstallált mű könyvtárstruktúráit szemlélvén látható, a folytatás .txt file-okban tárolja az országok, államok különféle perifériáit, mesterséges intelligenciáját, haderejét: így ezek hangolgatásával kedvünk szerinti történelmi kondíciókat lőhetünk be, téve a kombinációs lehetőségek számát közel végtelenné.




▲ Francia Kereskedelmi Központ. Ha érdekel.

### Szisztéma

Tudván tudva, hogy az első epizódban életre hívott szisztéma eredetileg keltezett formájában is komoly sikereket ért el, annak alapkövei változatlanok. Az első rész kedvelőinek így sok gondjuk nem akadhat, míg a többieknek célszerű belefogniuk az itt prezentált, egészen kultúrált tutorialba. S noha legyen szó alapvetően ügyes, magas újrajátszási kvócienst biztosító szisztémáról, az Europa Universalis 2 azért mégiscsak folytatás — így ezen területen is tucatnyi, üdvözlendő újítást dob a közös-be. Ezek sora a darab jelle-géből adódóan megle-hetősen hosszas, így álljon itt pár példa. Az új „véletlen-esemény-generátor" jóval több alternatívát kínál az előállt szituációk kezelésére, döntéseink többé nem feltétlenül kell kimerüljenek abban, hogy egy bizonyos, azonnali intézkedést hozunk adott probléma kapcsán. A diplomácia, valamint a törvénykezés eszközei is rugalmasabb, következetesebb formát öltöttek. Kiemelten üdvözlendő újítás, hogy immár az adott scenario konfliktus független államai, kisebb






országai sem kényszerülnek az „én-itt-úgysem-rúgok-labdába” álláspontra helyezkedni. a fejlesztett perifériák, lehetőségek révén elvi síkon bármely birodalom képes lehet bármely érában kellemetlen meglepetéseket okozni. Kiegészítő infók újítások tekintetében: a boxban. A játék által képviselt AI azonban elég érdekes madárrá lett: érzésem szerint, az Europa Univer-salis 2 még durvább fokozatokon is hajlamos lekvár lenni — már, ha az első epizód könyörtelenségéhez, leleményességéhez hasonlítjuk azt. Szó se róla, igazán durva fokozatokon minden bizonnyal képes meglepni minket az AI, ám teszem fel, default medium beállítások mellett a második epizód által viselt AI hatékonysága egyértelműen alulmarad az első epizóddal szemben. Nem tartom kizártnak, hogy a darab szélesebb körű elterjedését óhajtották volt szorgalmazni az alkotó urak az AI relatív gyengítésével, ám ezen húzás a stílus szerelmeseinek aligha lehet kedvére. Okuk elkeseredésre azonban ezzel




▲ Havi Nemsok: „ - Húúúú, mostmár aztán TÉNYLEG nagyon magasan vagyunk!”

együtt sincs: a szabadon változtatható perifériák hangolgatásával egyrészt nincs akadálya képességeinkhez mérni a mesterséges intelligenciát, a darab tulajdonképpeni esszenciáját pedig azért mégiscsak az egymás elleni játék szolgáltatja — ott pedig a gépi intelligencia nem feltétlenül kell, hogy szerephez jusson. A multiplayer alapú játékhoz egyébként külön hálózatot hívtak életre a darab készítői, Valkyrnet néven — nincs más dolgunk, mint csatlakozni. Ha a Valkyrnet szolgáltatásai nem nyerného el tetszésünket, úgy továbbra is adott a net alapú csatározás, míg helyi hálózaton is lehetőségünk van belefogni a játékba.

## Prezentáció

Nézzük akkor a folytatás beígért, prezentáció tekintetében bemutatott fejlesztéseit. Nos, a játék már 1024-ben, avagy 1280-ban is futtatható — utóbbi persze csupán 19"-os monitortól projektorig felfelé javallott. A felbontás így már 2002-ben is korrektnek mondható, ám a megjelenített kép eszmeiségét továbbra is az Europa Universalis filing jellemzi. Ma sem mondható szépnek, ám így már jóval kiforrottabb képet mutat. Egyedüli, itt értendő komoly fájdalmunk a világtérképen feltüntetett egységek változatlan, továbbra is borzasztó darabos animációs kultúrája, alapvető kivitelezése lehet.




ugyan nem estek könnyfakasztó túlzásokba, ám a veteránok már a magasabb felbontás, avagy a jóval elegánsabb menürendszerek láttán is örvendhetnek. Sőt, annyi fejlődés azért van itt grafika szintjén, hogy a „stílusidegenek” soraiból is kikerülhessen tucatnyi érdeklődő. Kívánom.

Ami hatalmasat dob az összképen, az a folytatásban prezentált nyugis, klasszikus kompozíciók szerepeltetése. Húzzák a hegedűs, brácsás, meg fanfáros urak nagy serényen, sőt időnként még valami roppant riadt hölgy is elemi erejű sikoltozásra ragadtatja magát — bár egy ember szerint ezt operának hívják. Akárhogy is, az Europa Universalis 2 féle zenei aláfestés hibátlan voltához aligha férhet kétség. Maradhat maxon.

## Továbbra is, továbbra sem

A most bemutatott folytatás révén az Europa Universalis továbbra is rétegjáték, ám továbbra is minőségi szórakozást ígérő rétegjáték maradt. Prezentációs szempontok szerint — leszámítva a fullextrás zenei támogatottságot — a készítők ezúttal

Az új epizód legüdvözlendőbb újításai között említhetjük a Legfőbb Háborús Motiváció — nevezzük vallásnak — szélesebb körű ábrázolását. Hinduizmus, Buddhizmus, Konfucionizmus — fokozott történelemhűség, fokozott kombinációs lehetőségek. Az Europa Universalis 2 üdvözlendő módon több, illetve hatékonyabb manőverezési lehetőségeket kínál béke s háború között is: miért ne sújthatnánk embargóval a számunkra nem-annyira-szimpatikus államok/országok gazdaságát? Tucatnyi, jól képzett diplomata segítségével miért ne hitethetnénk el szomszédos államokkal, hogy legüdvözlendőbb húzásuk a velünk való kooperáció, avagy éppen a politikai semlegesség lehet? Alapvető, ám az Europa Universalisból még kimaradt lehetőségek ezek, melyek immár a mondakör, s a szavatosság szerves részét képezik.

www.europa-universalis.com
StrategyFirst/ParadoxEntertainment
PIII300 (P II233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 10 |

✓ -több
-jobb

✗ -butítottAI
-fejlesztett, ám így is meglehetősen fáradt grafika

93

# Takeda

## Japán. Küzdelmek. Sógun. Hogy...?

A dombtetőn felsorakozott Taro nagyúr dicsőséges serege. Nem féltek senkitől és semmitől, életüket kockáztatták minden küzdelemben — ha parancsot kaptak valamire, nem álltak meg a teljes győzelem elérése előtt. A végsőkig kitartottak. Vesztükre. Az ellenség, a szomszédos tartomány nem kevésbé dicső és önfeláldozó serege első ránézésre nem bizonyult nagy falatnak: mint azonban később kiderült, nem is vállalkoztak erre a szerepre. A másik, a jóval erősebb, és nem utolsó sorban számbavételre érdemesebb ellenfél csak később tűnt fel, és akkor már késő volt. Kihátrálni nem engedte őket a becsület, előttük pedig a biztos halál várt Taro nagyúr dicsőséges, ám szorult helyzetbe keveredett alattvalóira. Később a gyűrű összezárult körülöttük. Egyetlen megoldás kínálkozott csupán: a kitörés, a gyors bevonulás kisajátított várpalotája oltalmazó falai közé.

De a vár falait már megtörte az ostrom vihara, nem volt hát kivezető út, minden menekülési terv kudarcba fulladt, mind gyakorlatilag, mind pedig erkölcsileg. Taro nagyúr csak most ébredt tudatára veszteségeinek, csak most döbbentette meg önnön viselkedése. A háttérben meghúzódó szellemi vezető, a nagyúr gésája sem menekülhetett. Saját alattvalója végzett vele, azzal, akit valaha Rókának nevezett, zsarolt urát figyelmeztetendő. Büszkén haltak enyhülést adó halált, büszkén távoztak a véres csatamezőkről.

### Bőr, avagy sem?

Mindenek előtt elmondanám, hogy homályos emlékeim alapján vázoltam a fentieket, Kurosawa mester remekműve, a Ran után szabadon. Mindezt azért, mert mindenkinek nagyon ajánlanám eme briliáns alkotás megtekintését, elsősorban egy nagyszerű Shakespeare: Lear királyadaptáció mikéntje végett, melyet jelen vizsgálódásunk tárgya idejébe ültetve tárt a nagyérdemű elé. Másrészt pedig, mert igen-igen gusztusos csatákat láthatunk benne — ergo: nem érdemes előtte sok éhcsillapító terméket magunkhoz szólítanunk.

A bőr pedig a Shogun: Total Warra vonatkozik, ugyanis bármennyire is kerülgetjük a dolgot, nem lehet észrevétlenül elhaladni a hasonlóság mellett. Azonban ne számítsunk az alapmű sokrétű szórakozást nyújtó kidolgozottságára, melyen egyaránt értem a tartalom, és a külcsín profizmusát. A Takeda alkotógárdája megpróbálta a nagy előd egyetlen részletéből sikert kovácsolni, és valljuk meg őszintén, nem nagyon sikerült. Ezen részlet pedig a harc, a csaták kivitelezése; a játékos feladata pedig ezen akciódús események levezénylése.







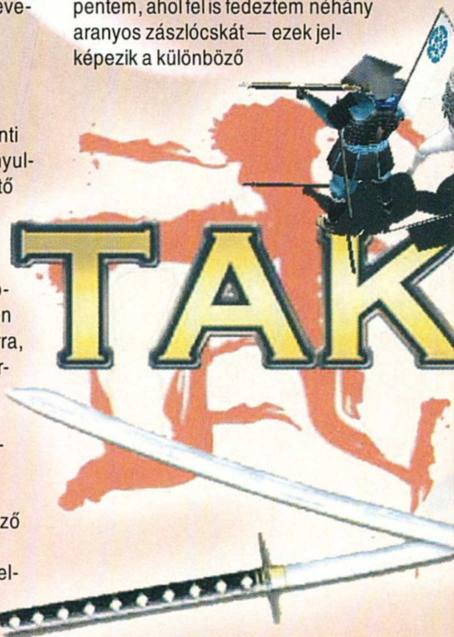
### Háborúzni: a férfiak szórakozása

Nem tudom már, hol hallottam a fenti zsigeri igazságot, de igaznak bizonyulhat. Félelmetes, egyben megrendítő erejű a gondolat, amikor az ember fegyvert fog, s nekivág a bizonytalan jövőnek. A mai játékok legtöbbje erről szól: háborúról. Ahogyan a való életben is: soha nincsen béke, így mindig akad lehetőség arra, hogy az evolúció folyamatát felgyorsítsuk, mindig lesznek olyanok, akik elbuknak, és olyanok is, akik győzedelmesen kerülnek ki a kavarodásból.

Japán zivataros századai közül a tizenhatodik bővelkedett a különböző hadurak rivalizáló kedvéből fakadó háborúskodásban, a szerintem értelmetlen, ám minden bizonnyal az egységes Japán megteremtéséhez szükséges, és azt előkészítő vérgőzös csatákban. Ezt az időszakot elevenítette fel a millennium évében a Dreamtime nagysikerű stratégiája, és most a Takeda is.

### A medve

Miután nekikezdtünk a játéknak, egyből tudatosul bennünk a puritán kezdőképernyő és főmenü, valamint a videó-jelenetek alapos hiánya. Ezt én speciel nem tudtam mire vélni, manapság talán kicsit szokatlannak tűnik. Miután efölötti bánatom tovatűnt, bátorságom jeléül nekikezdtem az egyjátékos küldetésnek, szokatlan módon egy Japánt ábrázoló térkép kellős közepébe csöppentem, ahol fel is fedeztem néhány aranyos zászlócskát — ezek jelképezik a különböző rivális hadurak befolyásolta területeket. A jobb alsó sarokban látható ikonok segítségével érhetjük el, hogy a játék mozgásba lendüljön. A sisakra klikkelés után áttanulmányozhatjuk a csatákat, azok tulajdonságait, akár rögtön belevághatunk a hirig közepébe. A legyező forma jelenti a pihenést. Meglepő módon pihenésen itt egy teljes év passzív létet értenek, mely regenerálja megfáradt katonáink fizikai és mentális jellemzőit. Mind-






eközben viszont bárki nyugodtan megtámadhat, ráadásképp, ha kihúzódunk a folyamatos csaták elől, alaposan lemaradunk a fejlődésben is. Kár lenne, ugyebár. Harmadik jelentkezőnk pedig a pénzérme, amelyet én először keksznek néztem, de sebaj. Ez az ikon segít kiszabadulnunk a főmenübe, de itt állíthatjuk kedvünkre a játék opcióit is. Megint újat tanultunk. Nos, ha mindezeken sikeresen túljutottunk, kezdődhet a játék






lényege: a harc. „ó szokás szerint minden harcot a felkészülés előz meg; ahol is beállíthatjuk éppen aktuális formációnkat, melyet természetesen a terep, az időjárás, és az ellenfél felállása alapján kell megválasztanunk. Baloldalt találjuk a különböző alegységek vezetőit, a tábornokokat. Őket kell most seregünk különböző pozícióira helyeznünk, így taktikázva megválasztanunk a különböző kvalitású egységek vonulási rendjét. Minden tábornokunknak eltérő készségei, tapasztalatai vannak; az irányítása alatt lévő harcosok másképpen viszonyulnak hozzájuk stb... Miután ezzel is végeztünk, kezdődhet maga a csata!

És amikor ránéztem a képernyőre, egy kicsikét meglepődtem...

Akárhogy is próbálok mentségeket keresni, ez a grafika egy hajszálnyit különbözik az általam elvárttól. A Shogun után azt hiszem, joggal remélhettem volna egy minimum háromdimenziós megvalósítást, de ha már azt nem, a nagyobb látótérrel is kibékültem volna. Gyakorlatilag ezek közül egyik sem stimmel, nekem valahogy szűkűnek tűnt a játéktér. Mindezen ábrázolási hiányosságok mellett is néha bizony igen nagyon belassul a program, ami nem feltétlenül számít indokoltnak, beleértve a fejlesztésre fordított időmennyiséget. Kérem, hát mi itt egy új évszázadban vagyunk, vagy tévednék? **(meg évezredben is! — VargaB.)** Személy szerint nekem egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet a grafika, kifejezetten igénytelennek tartottam. Sebaj, majd kárpótol a játékélmény — elvégre míg élek, remélek.

Tévedtem, újfent. A csaták majdhogynem irányíthatatlanok, egységeink áttekinthetetlenek. Nem tudjuk, mit csinálnak a képernyőn kívül, nem értjük, miért álltak meg szamurájaink, amikor egy perce sincs, hogy támadási parancsot adtunk nekik. A szörnyű tény az, hogy ez egy befejezetlen játéknak tűnik, egy olyan stratégiának, amelynek lényegi részét a készítők elkapkodták. Kicsi, szűk, kezelhetetlen a képernyő, pedig mindannyian jobban jártunk volna egy nagyobb területre fókuszáló kameraállással, és apró harcosokkal, mint ezzel. Az egységeket külön ki tudjuk választani, feladatokat adhatunk nekik, utasíthatjuk őket harci falanx felvételére, vagy eszeveszett támadásra, akár megfutamodásra is. Tehetjük mindezt nagyobb csoportokat, esetlegesen az egész sereget kiválasztva. Talán még esélyünk is van nyerni.

Kicsit hiányt érzek a multiplayer opciók terén is, az egy szem head-to-head-et tekintve, ami ugye nem sok. Valamint játszhatunk továbbá történelmi csatákat is, de lehetőségünk van megtekinteni a demonstrációs célokat szolgáló — illetőleg az előzően rögzített — csatákat. Ennyi, nincsen több.



## Az ítélet jogerős

Nem is lenne a Takeda rossz játék, ha nem jelent volna már másfél éve meg az a játék, amely kétségtelenül új stílust teremtett a stratégiai játékok műfajában.

Így azonban túlságosan kiütköznek azok a gyermekbetegségek, amelyek jellemzik szinte a program egészét, kezdve a hivatalosan is elismert lassulásoktól, egészen a hanyag grafikai megvalósításig. Az már csak hab az igénytelenség tortáján, hogy a történeti háttér kidolgozottságán is meglátszik a kapkodás — holott semmi oka nem volt ennek —; az átvezető szövegek is meglehetősen kurtára sikeredtek. Zenei aláfestésről pedig jobb nem beszélni. A menük, a térkép sőt, a csaták során is oly mértékű monotonitást voltam kénytelen elviselni, hogy egy percnél tovább egyik sem tudott tartós kapcsolatot létesíteni a hangfalaimat környező levegővel. Azt hiszem, felesleges tovább húzni a nyilvánvalót: aki egy jó stratégiát szeretne, ami a feudális japán anarchia korszakában játszódik, továbbra is a Shogunt kell, hogy válassza. Nem véletlenül kezdtem az ismertetőt azzal, amivel; ez a program maga a Káosz, így, nagy betűvel. Uninstall. Sebaj, a Magitech nemrég kezdte a szakmát, lesz ez még jobb is. Idővel.

*Dracoo, a véreskezű*

www.ezgame.com

**Xicat Interactive/Magitech**
**PIII 550 (PII 200), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D**

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 5 |
| ZENE-HANG | 3 |

✓ -hát... izé...

✗ -sok minden. túl sok

**61**

# Rayman M

## Multiplayer - kicsit másképp

Ha esetleg valakinek be kellene mutatni a Rayman nevű sorozatot, akkor egy poénos 3D-s mászkálós játékkal találkozhatunk, melynek főszereplője Rayman.

Ha utánaszámolunk először valamikor '97 elején látott napvilágot az első Rayman játék. Aztán '99 december elején találkozhattunk a Rayman második részével, amely „The Great Escape" néven futott. És a 2000-es Rayman Forever után most 2002-ben újra Rayman...

Hát nézzük csak, mit rejt a két cd-s Rayman Multiplayer.

Először ugorjunk neki a telepítésnek, már ha van elég szabad helyünk. Ugyanis a játék megkukkantja, hogy mennyi helyed van a winyón, és aszerint ajánlja fel a minimum (532Mb), tipikus (574Mb) és a teljes (1146Mb) telepítést. Én mindenkinek a full installt ajánlom, mert nem kell cserélgetni a cd-ket és még a játék is gyorsabb, igaz hogy a helyet nagyon eszi és a telepítés is kétszer tovább tart, mint a tipikus, vagy a minimum.

Ha feltelepítettük a játékot és túl vagyunk a beállításokon (ami összesen a Video Kártya konfigurálásból áll), hogy milyen felbontásban és színmélységben szeretnénk játszani, akkor nincs más hátra, mint előre.




A Rayman játéksorozatból minden résznek külön története van. A mostani részben ezt nem lelhetjük fel mert az egész program a játékos ügyességére és idejére épül, külön történet nem társul a feladatokhoz, csupán időtöltésre alkalmas...mellettem is elfogyott pár pizza tesztelés alatt. Kicsit lelombozó látni ezt, különösen azoknak, akik megszokták, hogy a Rayman játékokban kiforrott és olykor érdekes történetek voltak,. Első körben nem is feltétlenül volt kedvem tesztelni a történetet, ám a „Multipalyer" név nagyban birizgálta a fantáziámat, és utolsó reményszálam volt a játék jóságát illetően.




A többjátékos részben egyből egy kedvcsináló videóval találkozunk, melyben hangulatos zene mellett bemutatja a karaktereket. A játékoknak nagy része előtt a videó, ami bemutatja a programot, általában sokkal jobb minőségű grafikával rendelkezik, mint maga a játék. Viszont, nagy meglepődésemre a Raymannél már a menüben fellelhető a nagyon szép kidolgozás hasonló vagy még jobb minőségben.

Na lépjünk tovább a fent említett menübe.

Amiről már beszéltem az előző sorokban a nagyon szép kidolgozott feliratok és opciók között száguldunk mely kicsit megfogott az elején mind fantáziában mind grafikai kidolgozásban, bár szerintem a játék hangulatába nem illik bele ez a kis „űrutazás", de minden esetre nem rossz.

Első neki ugrásnak a Single Player módot válasszuk. Miután túl vagyunk az első kisebb utazáson, eljutunk a karakter kiválasztásához. A menürendszerben egész végig az egérrel navigálhatunk és ez a játékban sem különbözik, hiszen az egér nélkül nehezen tudnánk pontosan célozni. Választhatunk: Rayman, Razorbeard, Globox, Henchman 800, Teensies és 3 bónusz karakter közül. Mindegyik karakternek van valami sajátos „elmebetegsége" pl. Raymantől már megszokhattuk, hogy a haját pörgetve szép lassan tud ereszkedni lefelé. Ezt a mutatványt például a Teensies karakter úgy tudja eljátszani, hogy amikor fut, akkor egymás nyakába ül a két Teens, de amikor ereszkedik, mint a Rayman, akkor egyik Teens pörgeti a feje felett a másikat, mint egy propellert. Globox felfújja magát egy léggömbé és a kezeivel mint valami szárnyakkal csapkod. Razorbeard mint egy „kalóz" a kezeit pörgeti saját tengelye körül és így repül. De nézzük most a pályákat...

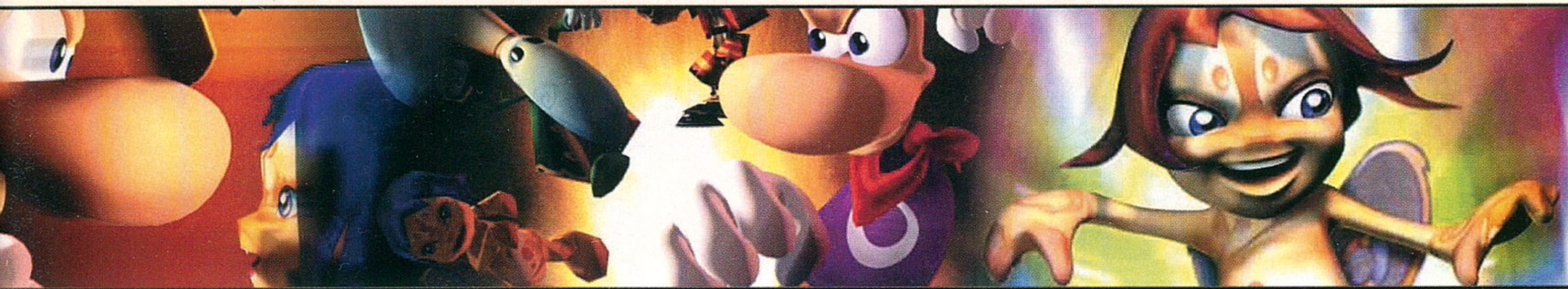



Még mindig Single Player módban vagyunk. A következő lépés a ligák közti választás. Így az elején nem sok mindent választhatunk, csak a Beginner Ligát. Aztán ha ezen a ligán átvergődtük magunkat, ami nem is olyan egyszerű, mint azt ránézésre gondolnánk, utána következik az Advanced Liga, az Expert Liga, az Extreme Liga és végül a Bonus Liga, ahol aztán a poénokból van elég.






Kicsit nézzünk bele a Multiplayer részébe a játéknak, mivel a játék teljes







neve ugyebár Rayman Multiplayer. Ehhe... hát mit ne mondjak a többjátékos módtól manapság elvárná az ember, hogy ne egy gépnél kucorogjanak ketten, hanem mondjuk két számítógép valóban hálózatban legyen összekötve és hálókártyán keresztül lehessen játszani. Én is ezt vártam attól a gombtól, hogy



multiplayer. Nagyot kellett csalódnom. Miután a menürendszer minden pontját átkutattam, sehol nem láttam olyan opciót, hogy hálózati beállítások vagy Serial Cable Connection, Lan, vagy bármi olyan, ami a hálózati játékot támogatná. Ez a multiplayer gomb összességében annyit tesz, amit épeszű játékos nem várna el egy játéktól, hogy egy gépnél nyomoroghatunk, és osztott képernyőn versenghetünk kis ugri-bugri lényeinkkel. Ezzel nem is lenne semmi baj, ha legalább egy 41" plazma képernyőn vagy egy fali kivetítőn nézhetnénk esetleg a játék képét, mert különben eléggé élvezhetetlen egy 17" monitoron is.

A multiplayer rész valójában nem tér el semmiben a single player üzemmódtól, csak egymás ellen játszhatunk. Ha esetleg multiplayer módban kiválasztjuk a két játékos választásánál a play alone módot, akkor az egy az egyben single player üzemmód.

Ráadásul a multi részben nem lehet két embernek egy billentyűzeten játszania, mert vagy 2 joystickot lehet választani vagy egy joystickot és egy billentyűzetet. Alapbeállítása a játéknak az egy billentyűzet egy joystick. A billentyűzeten legalább praktikusan a Space billentyűre van beállítva a tüzelés és az ugrást az „a" betűű képviseli, de ezek a control options menüpontban könnyen megváltoztathatóak.

A nyilakkal a karakterünket előre-hátra és jobbra-balra irányítjuk, míg az egérrel meg tudunk fordulni, azon kívül föl és le is nézhetünk. Egész jól irányítható bár több plusszal szerelhették volna fel a lényeinket. Kicsit az emberen olyan érzése van, mintha bizonyos mozdulatokat nem tudna megcsinálni a figurákkal, csak véletlenül. Persze, azonnal vágtam, hogy ennek a játéknak leginkább a hangulat megőrzése miatt ilyen az irányítása, mégis kicsit nehézkes hiányérzete van az egyszerű játékosnak.

A textúrák és a karakterek nagyon szépen kidolgozottak, bár én sokallom a 2 cd-t ehhez a játékhoz és a memóriát is lenyeli amennyi csak van. A játék hangjai összességében nem túl tetszetősek, az induló videóhoz képest a karakterek hangjai változhatnának idővel, sajnos ez határozottan a készítők figyelmetlensége, ami nagyban befolyásolja a hangulati elemeket, idővel ugyanis egysíkúvá válik a dolog. A menü zenéje is unalmas, de legalább gyorsan át lehet ugrani a következő menü pontba.

A gépigénye legalább pozitívan befolyásolja a játék játszhatóságát, mert a kiadó által garantált minimum gépigényhez teszt szerint tartja magát. Sajnos nekem egy délutános játék volt, mert nem találtam benne olyat, ami megfogna, bár időtöltésnek és szórakozásnak elmegy. Mondjuk ez a program talán a fiatalabb korosztály számára ajánlott és lehet a minél gyorsabb körökre hajtani. Szerintem, ha lett volna valami alaptörténete ennek a résznek, mint az elődeinek, akkor talán jobban lekötött volna és lenne miért játszani vele, nem csak a következő pályákért kellene küzdeni.

Összegzésben most nem tett ki magáért az Ubi Soft, pedig a Rayman Multiplayer a tőlük megszokott játék. Talán mondhatjuk, hogy próbálkozásról van szó, illetve inkább úgy fogalmaznék: szeretném azt hinni, hogy próbálkozásról van szó, mivel rég nem láttam ekkora multi-trükköt. Ha valaki odajön hozzám, és azt állítja, hogy tud egy játékot, ami 2002-ben jelenik meg, és ebben a játékban a „Multiplayer" szó mindössze az osztott képernyős dolgot jelöli, bizony alaposan kinevetem. Háát... így jártam, ettől függetlenül egy közepes alkotásnak tartom a dolgot, de csak akkor, ha a címből elfelejtjük a Multiplayer szót.

*-Skiry/aDaM-*

www.raymanarena.com

UbiSoft

PIII 700 (PII 450), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 8 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE-HANG | 8 |

✓ -jó grafika

✗ - nem igazi multiplayer

74



# Gorasul

## Sárkánypapi fogadott fia

Megvallom, először kicsikét szkeptikusan fogadtam a JoWooD legújabb játékát, mivel a mostanság oly' divatos „populáris műfajból való profitálás" szerényen megbúvó kisördögét láttam a színfalak mögött. Álmomban sem hittem volna, hogy a Gorasul egy kivételes újdonság lehet az amúgy is eléggé telített piacon, megízesítve jobbnál-jobb ötletekkel, egyedi történetvezetéssel, kiemelkedő látványvilággal. Mindezek ellenére még most sem vagyok teljességgel bizonyos abban, hogy helyesen döntöttem-e a játékkal kapcsolatban, elvégre nagyon is elképzelhető, hogy én vagyok túlontúl maximalista, valamint: hozzászoktam már a jóhoz. A Gorasul szerintem egy sablonos, középszerű játék. Viszont megvan mindene, ami akár a nagyérdemű kedvencévé is teheti, ugyanis annyi népszerű elemet gyúrtak bele, amennyit csak lehetett, kezdve a kissé borongós, frankensteini légkörtől, a természetfeletti — mi több, sárkányi! — erőkön át, egészen a tömeges hentelés örök szenvedélyéig. Van itt minden, mi szem s szájnak ingere. Az az igazság, hogy a játék fejlesztőinek egy későbbi, érettebb munkáját igencsak szívesen látnám viszont, ahhoz pedig ez a program megfelelő, mi több, meglehetősen jó darabnak bizonyul.

### A dolog a küszöbön

Kegyetlenül tombolt a vihar, mikor a kis csecsemőt a küszöbre fektették az idegen kezek. Aztán otthagyták, egyedül, nem törődve sem vele, sem a ház titokzatos lakójának első reakciójával. Az ajtó pedig hamarosan kinyílott, s a ház lakója — számomra igen meglepő módon — gondjaiba vette az újszülöttet. Ám ez a bizonyos lakó kicsit furcsa szerzet volt, mondhatnám úgy is: egy sárkány. Ez pedig az ember fiának életében bizonyos mellékhatásokkal jár együtt. Ahogy teltek a napok, a hónapok, és később az évek, a tűzokádó fajzat különleges hatalommal ruházta fel a fiút; a sárkányok erejével. Amaz pedig ama emlékezetes naptól kezdve lelkesen gyakorolta egyedi ajándékát. De az idő múlásával az emberek egyre jobban féltek ettől az erőtől, egyre jobban rettegtek a fiútól, aki nem tudta kordában tartani önnön mágiáját, és már pusztító hadakkal is képes lett volna egymagában szembenézni. Egyszer csak azonban, egy váratlan és sötét napon, előtűnt a semmiből egy dárdahegy, s ezzel vége szakadt hősünk evilági kalandjainak. Az Abyss rémséges szörnyetegei között vezetett az út, a pokol tornácának miazmás és kavargó tengerén keresztül. Elkövetkezett a vég, az elkerülhetetlen elmúlás, ahonnan nincsen menekvés, nincsen semmiféle földöntúli retúrjegy. Vagy mégis? A fiú valamiképp visszatért a kárhozat földjéről, bár önmaga sem tudta, hogyan, vagy mi okból történhetett mindez.

Roszondas aznap igen erős fejfájással és sosemvolt amnéziával ébredt vára legmagasabb toronyszobájában. Illetve... Még abban sem volt biztos, hogy az ő várában tért magához, ámbár erre gyanakodott, minden nagyon ismerősnek rémlett. De vajon mit kerestek ott a csontvázak, denevérek, miért álltak a terem közepén rettenetes kőkoporsók, miért voltak oly ijesztő szobrok a fal mentén...? És miért nem döbbentik meg őt mindezen rémséges ornamentikák?










### Birth

Avagy megszületés, tudatra ébredés. Minthogy az alapfelállás már ezt egyfajta újjászületésként adja kezünkbe, talán kicsit morbidnak tűnhet, mindenesetre igen jó koncepciónak találom — végre! — a főmenü megvalósítását. Egész jópofa, ráadásul találó neveket alkottak a készítők. Meg akarunk halni? Lépjünk ki az operációs rendszerbe!

Visszatérve megszületésünk időpontjára, rögtön elmélázhatunk azon, miként is definiáljuk főszereplőnket: inkább barbár harcosként, avagy rettenthetetlen mágiahasználó gyanánt? Választhatjuk persze ezen két szélsőség közötti skálán, szinte bármely viszonylag semlegesnek mondható karakterosztályt is. Ha megengedtek egy amolyan gyorsabb magánvéleményt, szerintem az alkotók itt (is) ötlethiányban szenvedtek; role-playing struktúrákhoz méltatlanul kevés egyedi karaktermintát állítottak csatarendbe. Alább pillantva eldönthetjük, miképp istápoljuk további főjellemzőinket is. Aztán pedig rátérünk a játék egyedi (?) alkalmazott harcmodorára, mely különféle sárkány-varázslatok képében vetül az átlag-








felhasználó kialvatlan, beesett, és szürke arcára. Persze védekezni, támadni egyaránt tudunk, de — hogy természetes legyen az amnézia-séma —, eleinte még nemigen találunk lehetőséget erőnket kordában tartandó, vagy kényünk-kedvünk szerint bármikor és bárhol használt veendő. Ezen hajdan ránk ruházott képességeink véletlenszerűen, többnyire krízishelyzetben bújnak elő elménk titkos járataiból. Minthogy a különleges képességünk is nagyban függ holmi mezei bitektől és azok gyakorlati sorrendjétől, ezeket is megrendszabályozhatjuk. Itt és most, csak önöknek, csak nálunk. És most akkor végre eljutottunk a játék utolsó konfigurációs adatlapjához, melyben meghatározhatjuk, hogy több, netalán kevesebb harc érjen kalandozásaink során, valamint mily nehézségi fokon — azaz milyen számítási módszerrel- küzdjenek ellenünk a szörnyecskék és egyéb jószágok. Most pedig induljunk.

## Rebirth

Egy aranyos kis asztalkán ébredünk, viharos időjárástól nem mentes kastélyunkban — ha ez a kastély valaha is a mi jogos-jogtalan tulajdonunkban volt egyáltalán. Elég egyszerű játékmenet párosul megfáradt szemeink láttára az egyszerű sztorival. Nincsen más dolgunk, mint hagyni magunkat sodortatni az árral, a történésekkel. Tehát nézzünk körül, ismerkedjünk meg a tárgyakkal, az irányítással, mindennel, ami egy ilyen alkalomkor — kvázi, ha teljesen ismeretlen terepen ébredünk, rogyadozó lábakkal és görnyedező háttal — általánosságban ildomos lehet. A programnak van egy igen sajátos kisegítő rendszere; ugyanis minden létező, interaktolható helyen csecse ki onMouseOver effektet produkál, megmagyarázván az adott játékelem jelentőségét. Ugyanezen — néha idegesítő, néha valóban hasznos — jelenség képződik, fogalmazzunk úgy: kezelőpultunkon. Megmutatja varázslataink nevét, hatékonyságát, felhasználási módjait, tárgyaink mibenlétét. Hol is tartottam? Miután körülnéztünk... Ténymegállapítás: sötét egy helyre keveredtünk. Valamint: ez a „sötét egy hely" telve van különféle sötét kreatúrákkal, többnyire csontvázakkal, és hasonló megfontolásból életre kelt egyéb teremtményekkel. Először is jussunk ki a szabadba, olyan dohos itt a levegő...

Itt essék szó most a kezelésről, amely a Diablo és a Baldur's Gate óta már jól megszokott point & click módszert favorizálja. Nem véletlenül említem eme két művet, a Gorasul ugyanis elég sok mindenben hajaz őseire. A jobb alsó sarokban találhatjuk az elengedhetetlen ikonokat, melyekkel olyan fontos eseményeket idézhetünk elő, mint például a mentés, a naplónk, vagy az inventorynk. De itt pakolhatjuk át közvetlenül elérhető közelségbe a különféle tárgyakat, gyógyitalokat; a változatos varázslataink közül is választanunk kell, egyszerre csak öt hozzáférhetőt variálva. A gyógyitalokról jut eszembe, hogy itt ezzel tudunk csak eredményt elérni, nomeg varázslatokkal, mert pihengetni a játék közben, mint olyan, lehetetlen. Alapjában véve tehát a kezelés nem egy nehéz feladat. Aki ismeri a szerepjátékok ezen vállfaját, teljességgel kiigazodik eme nem túlságosan kacifántos irányítást illetőleg is.

A játék maga eléggé lineárisnak mondható, mindig tudjuk, milyen feladat végrehajtása következik soron, így elakadnunk sem könnyű. Mindig van valami támpontunk, esetenként a kardunk is tanácsot ad nekünk. Igen, a kard. Saját állítása szerint — amit nincs okunk megkérdőjelezni —, egyfajta telepatikus úton kommunikál gazdájával. Éppen ezért a továbbjutást mindig megkönnyíti majd valamelyest. Ahogy pedig egyre több és több harcban veszünk részt segedelmével, ő maga is fejlődik, nem kis mértékben az egoja. Az öntörvényű kardok jellegzetes vonása megkérdőjelezni forgatójuk cselekedeteit; a későbbiekben lesz gondunk a kicsikével. Az élet szép, egyre többet tudunk meg önmagunkról és a küldetésünkről, miközben kicsiny csatározásokat folytatunk, teszem azt a gaz farkasokkal. Talán túl sok farkassal is, ildomosabb lett volna, ha magam is a Toldi névhez folyamodok, talán kevesebb vérveszteséggel megúsztam volna a falubeli 'tömegjeleneteket'...

## Grafika, mint olyan

Nos, igen sokat tűnődtem, mi lehet ebben a fajta vizuális megvalósításban a jó. Megvallom őszintén, nekem személy szerint nem jött be a játék grafikája, azonban semmi különösebb kivetnivalót nem találtam rajta. Igazándiból nem is tudom hirtelen, mi illene leginkább a Gorasul-hoz; azt hiszem, ez az, ami pontosan illik, egyszerűen nem lehetett másmilyen. Nem lehetett valósághűbb, nem







„Hitted, hogy játék ez csupán. Ember alkotta, balga legenda. Ember alkotta, dőre játék. Ó, mily távol jársz te az Igazságtól, gyermekem! Mily távol jársz te a Lényegtől. Nevem Roszondas, s végtelen számú világ lakója vagyok én. Én ihlettem e játék kiagyalóit, én ügyeltem szellemük s kezeik minden egyes rezdülését. Véletlenek nem léteznek. Én csábítalak belépésre, hogy megismerd Gorasul rettentő históriáját — ez az én Próféciám. S a te Sorsod. Halld szavaim, s készülj. Utolsó esélyed ez. Ámen." — kucc. A Gorasul hivatalos honlapján fellelhető, egyetlen érdemi információgóc szabadfordítását hallották. Zene!



mutathatott abszolút szürreális képet, csak azt, amit. No meg, az én megfáradt retináimnak túlságosan is sötét és egyhangú volt, kicsit több életet lehetett volna belé lehelni. Előfordulhat persze az is, hogy csak a hangulatom nem volt adott hozzá, meg lehet tekinteni, mindenki különbözik, másnak akár még tetszhet. Azonban semmi kiemelkedőt ne várjatok, ez is tipikusan német módi, valahogy nekem túlságosan egyszerű és színtelen. Most, hogy ezt is kitárgyaltuk, akár tovább is léphetünk.

Amikor az egyes városok, várak között utazgatunk, egy térképen találjuk magunkat, amely még az én szőrös szívemből is elismerést váltott ki, kifejezetten tetszetősre sikeredett. Az egészet nézve azonban nem tudok mást mondani a játék grafikájára, mint hogy eljárt felette az idő. Olyan négy évvel ezelőtt jelenhetett meg a Legacy of Kain, nos, akkor volt hasonló érzésem, a sötétecske stílus, a kissé baljóslatú területek láttán. Nem értem továbbá, miért a nagy felbontás, holott kisebben is láttam már sokkal jobb grafikát. A Gorasul tehát a kidolgozottság terén sem remekel, valahol a Baldur's környékén vert tábort, ami ugye, nem egy mai csirke.

## Deutsche sprache ist sehr...

Ez a játék, amelyet most vizslatunk, bizony először germán nyelvterületen jelent meg. Csak később fordították le valami emberi nyelvre, nevezetesen angolra. Sajnos a fordítás minőségében hagy maga után némi kívánnivalót, amely tény — ugyebár egyetértünk —, egy szerepjáték során nem feltétlenül szolgálja kellőképpen az alaphangulatot, a kellő elmélyülést. Az egyes feladványok — nevezzük őket inkább barchoba-, és kirakójátéknak — esetében sem mindig egyértelmű, mire gondoltak a talányos, csavaros észjárású készítők, melyek szövegezése a németben egyértelműnek hat, azonban 'ángliusul' már nehezebb a megoldás. Más kérdés, hogy a játék egészén is meglátszik a német gondolkodás, mert ugyan talán szépnek — inkább kidolgozottnak —, de túlságosan is 'kutyabőrnek' hat a grafika, a történetvezetésről említést sem téve. Ennyire sémákra épülő játékkal ritkán találkozik a tesztelő, de azért nem hagyja csak úgy ott a prédát, holmi kivesézésekre szert teendő, visszafordul, s alapos hullagyalázás kockázatát vállalva tovább vizslatja a holt dög szövet-foszlányait. Belekeveredtem én is ebbe a hibába, de egyetlen olyan pillanatot sem éreztem a tényleges játék folyamán, amikor ne tudtam volna könnyű szívvel odahagyni a gyülekező keselyűknek.




## Végszó

Sajnálom. Igen, nem csak amolyan megszokott frázisként mondottam, hanem tényleg, őszintén. Ebben a játékban sokkal több van, mint amennyit kihoztak belőle a fejlesztők. Nem tudom, mi az oka, talán az időhiány, mely napjainkban az élet minden területén meghatározó, de ez a stuff sokkal több törődést, odafigyelést érdemelt volna, mint amennyit kapott. Tetemes mennyiségű hibával találkoztam Roszondas kalandjai során, amelyet ki kellett volna még időben javítani, hiszen a német verzió lefordítása közel három hónapig tartott. Pedig a Gorasul tartozhatott volna a jó kategóriába is, de így csak a középmezőnyben foglalhat helyet. Jó úton indultak el a fejlesztők, azonban végig is kellett volna járni azt az utat, mert érdekes újdonsággal gazdagították a műfajt. Mind grafikáját, mind történetét tekintve azonban egy szó illik csak igazán rá: átlagos. Középszerűen lett megoldva minden, csak a szokásos bevett minták alapján. Zenei téren sem nyújt semmi kiemelkedőt a program, mondhatnám, csak a szokásos szörnyeffektek, meg némi fantasy-dallam, ismétlődve. Valamiért nem ezt játszatom éjt nappallá téve a sétálómagnóban... És általában az ilyen anyagok jutnak legelébb süllyesztőbe. Sebaj, a fiúk legalább kigyakorolták magukat, most már jöhet egy jobban kidolgozott, és körültekintőbben béta-tesztelt variáció a témára. Mindazonáltal csak a szerepjátékok elkötelezett híveinek tudnám ajánlani, a többiek pedig jobban teszik, ha inkább mással kezdik el a műfajjal való ismerkedést. Számomra ugyan nem hozta azt a színvonalat, amit egy BG2, vagy egy Icewind Dale után elvártam volna, de ha nagyon pártatlan szeretnék lenni, azt kellene mondanom, hogy a Gorasul pontosan olyan lett, amilyen az egy kis fejlesztőcsapattól alapvetően elvárható. Amíg valami igazán nagy durranás meg nem jelenik, jól elszórakoztat majd a Silver Style programja, ebben biztos vagyok. Én pedig reménykedek még abban, hogy egyszer majd a karmaim közé kaparinthatom a Neverwinter Nightsot. De hogy egy kard visszafeleseljen, az azért mégiscsak sok...

*legészijofdracoo*




www.activision.com

Activision / Rebellion

PII 400 (PII 333), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 8 |
| SZAVATOSSÁG | 7 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ - megállja a helyét...

X - a középmezőnyben

73

# Moto Racer 3



## Vissza az időben, de miért éppen motoron?

Talán nem mondok hülyeséget azzal, hogy a Delphine Software, újabb nevén DSI igen nagy népszerűségnek örvend. Engem még az ős-Amigás időkben kiadott kalandjátékaik, pl. Operation Stealth ragadtak magukkal. Aztán jött a nagy váltás a Motoracer sorozat első tagja, amely a Voodoo I-es kártyákon még egy kicsit szaggatott, de az akkoriban debütáló Riva 128 alapú videóvezérlőkön egyszerűen repült a program. Szinte biztosan állíthatom, hogy az MR1 egy korszakalkotó program a „motoros" játékok történetében, hiszen akkoriban mindenki csak erről az egy programról beszélt. Nem tagadom, nekem is az egyik kedvencem volt. Azóta sokak memóriájába bevésődött a DSI logo, ami nem is csoda. Aztán jött a második rész, amely szerintem nem hozta meg az elvárt sikert. Nem csoda tehát, hogy a harmadik részt mindenki lélegzetvisszafojtva várta, amely most karácsonyra el is érkezett hozzánk.

A Delphine-es fejlesztő csapatnak nehéz dolga akadt, mivel megjelentek a rivális programok, csak egyet említek meg a sokból: az Electronic Arts GP sorozatát, amely kinézetéről és a szimuláció élethűségéről remélem, hogy senkit nem kell meggyőznöm. Tovább fokozva a bajt igen sok cross-motor szimulátor is megjelent. Tehát egy igen kemény vetélytársakkal teli ringbe kellett belépnie a DSI fejlesztőinek. A biztos kitörés kedvéért a Motoracer 3-at a készítők egy kicsit univerzálissá varázsolták, hiszen még a rivális programfejlesztők játékaiban csak egyetlen kategóriában versenyezhetünk, pl. gyorsasági, addig itt négy különféle versenyszám közül választhatunk, ezek: Gyorsasági, Motocross, Trial és Street.



▲ Igen Ő az a pompis



A program egy igen dinamikus introval nyit, amelyből egyedüli pozitívum a gyorsaság és a pörgős képváltások. Igen nagy sajnálatomra a környezet és maga a motor textúrái annyira gyengék, hogy egy realtime animáció sokkal szebb egy hasonló kaliberű játékban. A grafika igen gyenge minőségét az igen neves szponzorok nevei sem tudták feledtetni. A kezdő képernyő egy igen izgalmas szituációt rejt magában, hiszen a csodálatos intro után egy igazán semmire sem jó képernyő következik, amelyből ugyan kiderül, hogy az MR3-hoz kapcsolódik, mivel a logot még akaratlanul is felismerjük. Ha a teljes képernyős grafikát jobban megvizsgáljuk, akkor könnyen észrevehetünk egy GO nevezetű gombot, amelynek semmi más feladata nincs, minthogy átvezessen a következő képernyőre. Tehát ez egyfajta reklámfelület vagy valami hasonló, amelyben gyönyörködhetünk, mialatt belső vívódásaink közepette meghozzuk a döntést: igen, játszani szeretnék a programmal! Abban az esetben, ha másképp döntenénk, akkor sem tehetünk mást, mivel Exit kapcsoló nem készült. Az dörzsöltebb versenyzők ilyenkor egyszerűen az Alt+F4 bill. kombinációval hagyják el a programot. Később azonban kiderült eme programrész hasznossága, ugyanis ha fél percig nem klikkelünk a Go gombra, akkor a program elkezd demózni.

### Menüpontok, versenyzési lehetőségek

A kezdeti Go képernyő után lehetőségünk van egy saját profil kialakítására, ahol a szokványos adatok mellett még az e-mail címünket is megadhatjuk. Én személy szerint azon csodálkoztam, hogy hajszín és anyja neve rubrika még nincs a programban. A hasznos adatok felvétele mellett az aktuális „Kiskőrösi" bukósisakunk design-ját is eldönthetjük, de jól válasszunk helmet-et, mert később erre már nem lesz lehetőségünk, csak ebben az egy menüpontban. Tehát a játékot, mint Default, mint pedig nevesített versenyzőként is elkezdhetjük. A következőkben az egyjátékos és a többjátékos üzemmódok között válogathatunk, ugyanakkor már lehetőségünk van exitálni a programból. Alul egy igen érdekes Shop gombot találunk, amely az ilyen és ehhez hasonló programok körében talán újdonságnak számít. Eme menüpont alatt különféle pályák és azon belül versenyszámok találhatók, amelyeket a megszerzett credit pontokkal tudunk majd megvásárolni. A következő képernyőn található főmenüben négy fő kategóriát találunk, ezek: Rider, Track, Bike, Race. A Rider menüpont már ismerős lehet, hiszen az indítástól kezdve, már két lehetőségünk volt beállítani a versenyző adatait, nem mintha sokkal egyszerűbb lett volna rögtön a főmenüben megtenni azt. De a furfangos programozók bedobták az óriási trükköt, amely azt rejti magában, hogy a főmenüben már nem tudjuk szerkeszteni az egyes versenyzők adatait, csak átnézni tudjuk azokat. A Track menüpont, ahogyan már a neve is mutatja, a kívánt versenypálya kiválasztásában van a segítségünkre, de csak másodlagosan. Mivel a fő választási szempont a versenynem kiválasztása, amely ugye előre determinálja a választható pályák körét. Sajnos kezdetben csak egyetlen pálya áll a rendelkezésünkre. A Bike menüpontban az aktuális versenyághoz tartozó motorok közül válogathatunk, természetesen alapesetben csak a kisebb köbcentijű gépet tudjuk kijelölni. A Race pont egy olyan univerzális menürendszer, ahol a kiválasztott versenyágat kisebb kategóriákra oszthatjuk, ezek:

Practice (Itt a versenytársak és a körlimit kihagyásával versenyezhetünk. A különféle nehézségi szintek eldöntik a verseny első három helyezéséért kapható credit összegeket. A lerovandó körök száma 0, és a gép nem irányít ellenfelet.)

Time Attack (Ebben a versenyszámban csakis a saját legjobb időnk árnyéka az ellenfelünk, amely ez egyre jobb köridők megtételére sarkallhat minket. A beállítható körök száma 1-5-ig, vagy pedig a végtelen.)

Competition (E számban már választhatunk nehézségi fokozatot, amely az első három helyezésért kapott credit összegét befolyásolja. A verseny három körös, és a számítógép által vezérelt versenyzők száma 11.)

Friendly (Itt minden szabadon változtatható, 1-11-ig állíthatjuk az AI versenyzők számát. A körök mennyisége, pedig 1-8-ig állítható be.) A grafika és hangok beállítását, de a billentyűzet konfigurációját se keressük a programban, hiszen minden beállí-




▲ Szerintetek még tovább emelkedik?



A Delphine Software kultikussá vált motorszimulátora nem szenved hiányt sem az eredeti alkotók, sem a rajongók támogatottságából. A darab szerelmeseinek így kiemelten célszerű lehet frekventált alapon látogatni a Motoracer 3 honlapján fellelhető, egész pontosan, a: http://www.motoracer3.com/mr3online/index/index.php?pointeur=3&session= (bocs) címen elérhető linket. Rajongók s alkotók által keltezett, valós motorokat s fantázia szülte vasdémonokat mérnek itt letöltésre, majd későbbi felhasználásra. Ezen írás pillanatában az első három modell már hozzáférhető, ám az alkotók heteken belül újabb adag dögöt ígérnek. Előre, emberek!

tást automatikusan végez el (sajnos). A következőkben az egyes versenymódok tárgyalása következik.

## Speed

A gyorsasági versenyben a célunk a gép által irányított versenyzők magunk mögé utasítása. A verseny kezdeti részében 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, Eastern-Creek, Suzuka, Sachsenring, amely versenyekből csak az elsőn indulhatunk el. Természetesen a kreditpontok megszerzésével más, egyéb versenyeket/pályákat is megvásárolhatunk. A választható motorok között sajnos alapesetben csak 250köbcentis prüttyögők választhatók. Sajnálatos módon az egyes motorok nem tartoznak semmilyen gyártóhoz, ezért megkülönböztetésképpen egy-egy szponzorról nevezték el őket. A versenymotorokon kétféle állítási lehetőségünk van, az egyik a gumi minőség, a másik a rugózás keménysége. Két további paraméter is létezik, amelyek a sebességváltó sebességeinek és a motor karakterisztikájának szabályozását rejtik magukban. Itt az előre preset-elt beállításokból válogathatunk. Ezekből a beállításokból összesen hetet tárolhatunk el a programban. Az összes verseny közül, ez az ami a legkevésbé nyerte el a tetszésemet, hiszen annyira árkád, hogy ehhez képest a Super-Hang On egy komoly szimulációnak tekinthető. A „komoly szimuláció" már a startnál megmutatja magát, hiszen az automata váltós motorral szinte képtelenség elindulni, mert az szétkaparja az aszfaltot, és nemhogy megindulna, csak egyhelyben áll a motorunk, a gumi pedig szépen füstöl. Azt se felejtsük el, hogy a motor hengerűrtartalma 250 köbcentiméter! Az irányítás egyszerűen katasztrofális, a motor kiválóan halad mind a füves, mind pedig a kavicságyas talajon, ami még nem is lenne probléma, de ez előbb említett terepeken „borítva" is tudunk haladni. Tovább vizsgálva a dolgot a „borítás"-t annyira fokozhatjuk, hogy a motor benzintankja már a földet súrolja, de a rutinos motoros még ekkor sem esik el. A borulás élményét csakis a korláttal, vagy gumirakással való frontális ütközéskor élhetjük át. A grafika szintén kritikán aluli: a textúrák láthatóan 8-bitesek (amikor mások már 32-bitnél tartanak) tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy visszatértünk a Voodoo I-es korszakba, legalábbis a textúrák minőségét illetően. Egyetlen pozitívumot találtam, a verseny a legalább 800*600-as maximális felbontást eléri. Üröm az örömben, hogy a készítők az anti aliasing-ot nem igazán ismerték, ezért a grafika igencsak szőrös. Mindent összevetve az MR2 ezen része sokkal élvezetesebb játékot nyújtott, nemcsak grafikában, hanem az irányítását illetően is.

## Supercross/Motocross

Ebben a kategóriában szintén 3/1 pálya áll a rendelkezésünkre, amelyek: Barcelona, Reygades, Stade de France. E háromból csak az elsőn kezdhetjük meg a csatározásainkat. Itt kezdetben 125-ös kategóriában indulhatunk, de a maximum itt a 250ccm. A motorok beállításai ugyanazok, mint a gyorsasági versenynél. A játékélmény sokkal jobb a fent említettnél, valóban átélhetjük a Crossmotor dinamikáját, és az eséseket is sajnos. Az igen nagyszámú kameranézetben szerintem mindenki megtalálja a neki kedveset. Nekem a legjobban a kormány nézet tetszik, amely annyira egyedi, hogy még egyetlen programban sem láttam még hasonlót sem. Ez a nézet akkor praktikus, amikor a levegőben vagyunk, és így sokkal könnyebben láthatjuk át leérkezés helyét. A stadionban minden mozog, a levegőszűrők a pásztázó fények, és persze a pompon-os lány könnyen feledteti az alacsony felbontást.



▲ Most jól jönne a lelki segély



▲ Ez én vagyok középen, és valamim viszket

## Trial

Ez a kategória szintén egyedinek számít, hiszen még egyetlen trial-motor szimulátorral sem találkoztam. Nekem ez a kedvencem, hiszen itt nem csak a gázt kell nyomni, hanem némi fék- és egyensúlyérzék is szükségeltetik a program tökéletes játszásához. Természetesen a pályákat egy megszabott idő alatt kell teljesítenünk leesés és lábunk letétele nélkül. Ezen versenyággal való foglalatoskodás során hamar kiderül, hogy mennyire veszélyes is ez a tevékenység. A játék után szerintem sokaknak elmegy majd a kedve attól, hogy a trial motorozást kipróbálja. A választható motorok tekintetében itt is reklám motorok szerepelnek, de itt semmiféle finomhangolást nem alkalmazhatunk.

## Freestyle

Ebben a versenyágban a magasban előadott akrobata mutatványainkkal kápráztathatjuk el a nagyérdeműt. Itt az előadott akrobatikus figura szépsége a döntő. A motorok szintén nem tuningolhatók. A már megszokott 3/1-es leosztásban kezdhetjük meg a versenyt. A program egy kicsit becsapós, mert alapból itt nem a választható pályára áll be, ezért ezt nekünk kell kikeresnünk.

## Traffic

Párizs utcáin száguldozva kell leküzdenünk ellenfeleinket. A motorok itt sem fejleszthetők.

Összességében egy kissé csalódott és egy kissé meglepett vagyok. A grafika legalább három év visszalépést jelent a mai programok kiviteléhez képest. Ugyanakkor az újítások, és a program sokszínűsége próbálja feledtetni a grafika gyengeségét. Néhány kisebb hibát azonban kihagyhattak volna a programból, pl: a levegőben repülő motort egy láthatatlan fal irányítja vissza a pályára. A stadion kivetítőjén nem az aktuális versenyt, hanem egy valamikor felvett verseny visszajátszását vetítik. Csak az a kérdés, hogy kit érdekel ez? Összefoglalva: a DSI egy könnyen felejthető programot adott ki, amely nem tett jót a hírnevének.

*KeFe™*

www.motoracer3.com
Electronic Arts / DSI
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 3 |
| ZENE-HANG | 7 |

✓ - sok eredeti ötlet
- jó külső nézetek

✗ - Old School grafika
- nyugdíjas menü

84

# Ballistics

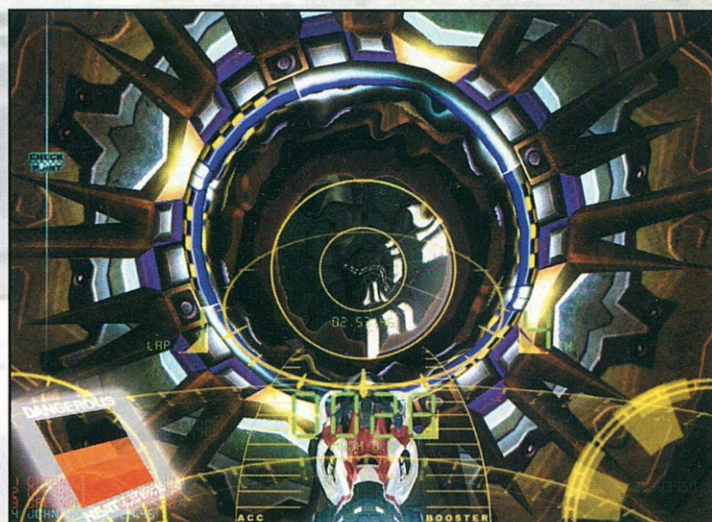
## Csak egy gyors menet, bébi!

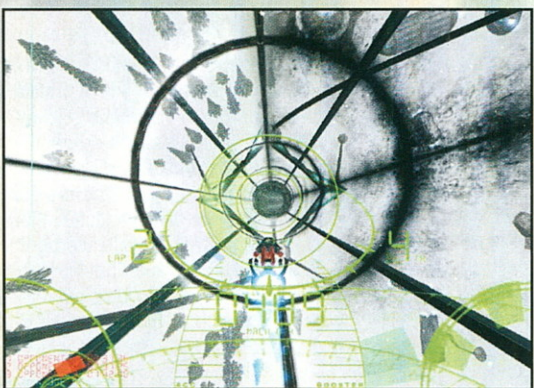
A jövőben vagyunk, ahol a Forma-1 már csupán nevetségesen lassú történelmi csigaverseny, és Schumacher neve is a feledésbe vész. Mi több, a gyorsaság már nem kilométerben vagy mérföldben mérhető, hanem fénysebességben, és a járgányok már nem a földön robognak, hanem mágneses csövekben dinamikus robogóként, amelyeken félig robot, félig ember versenyzők ülnek. A világot a Ballistics nevű verseny tartja izgalomban, ahol nincs felső sebességhatár, nincs zseblámpával hadonászó közúti rendőr, vagy helyszíni bírság (amit hétköznapi néven korrupciónak nevez az utca embere), csupán a gyorsaság mámorító érzése. Hát nem izgalmas? Hát nem.

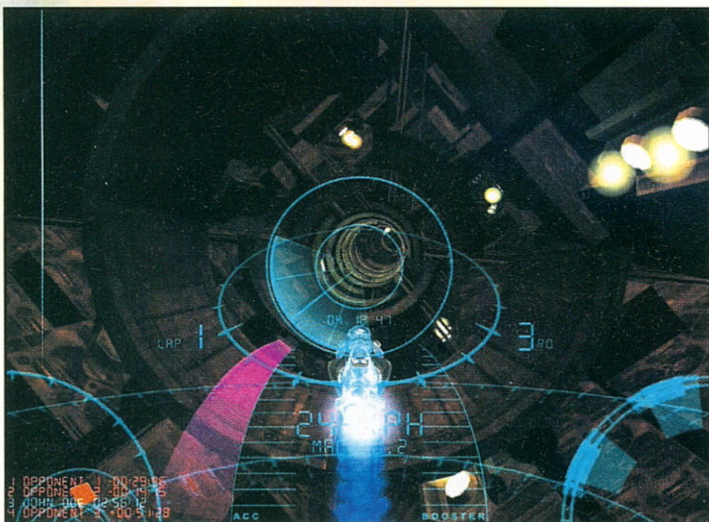
Nem szeretném túlzásba vinni nemtetszésem kinyilvánítását, de előre szólok, hogy nem zengek majd ódákat erről a programról, még akkor sem, ha ezzel esetleg megsértem a futurisztikus gyorsasági versenyszimulátorok megszállott rajongóit. Nemrégiben olvastam, hogy a Xicat Interactive felkötötte a gatyáját, és nagyobb piaci részesedést kíván betölteni a játékpiacon. Ennek eredménye lett a Ballistics, valamint a közeljövőben várható, a repülőgépszimulátorok körében igen nagy névnek számító Jane's újabb epizódja, a második világháborús környezetben játszódó Jane's Attack Squadron. Hát erről még nincs mit mondanom, ellenben a Grin keze alatt piacra dobott Xicat játékról annál is inkább, mert volt szerencsém tesztelni a Ballistics-ot, bár ezt inkább olyan szerencsének lehetne nevezni, mint amikor hétfő reggel száradt kutyamaradékba lép az ember.

A Ballistics a sebesség a legtisztább formájában! Nem is lehet több ennél, bár gyanítom, hogy a pénzéhes gyártók bőven beérik ennyivel is, elvégre a Diesel alapmotorra épített versenyszimulátor simán beleillik a Wipeout és az F-Zero alkotta futurisztikus álomvilágba. Mondanom sem kell, hogy a Ballistics a sebességőrültek számára készült. A játék kihasználja a legújabb 3-D kártyák adta lehetőségeket, ezért hihetetlenül gyors, és csodálatosan szép — ezt kénytelen vagyok elismerni, hiszen grafikai szinten eddig még soha nem látott effekteket és látványelemeket sorakoztatott fel a programozógárda. A Ballistics a következő században játszódik, ahol a technológia és az életveszélyes szórakozási formák iránti igény frigyéből született ez az újfajta verseny. Ebben a rendkívül veszélyes vállalkozásban akkora sikert látott a világ, hogy minden kontinensen rendszeresítették az ilyen versenyeket, és minden évben bajnokságok segítségével tartották fenn ezen sport töretlen népszerűségét. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, mint kezdő pilóták, akiknek egyetlen céljuk, hogy megnyerjék az idei kupát. Kétezer dollárral a zsebünkben indulunk el, és kis garázsunkban tetszés szerint összeállított járgány segítségével nevezhetünk be a legek versenyére. Érdemes egy picit gyakorolni előtte, amit a Single Race opció segítségével könnyen megtehetünk (itt nyomhatjuk a gázt egyedül is, vagy beállíthatjuk ellenfeleink számát, illetve a checkpoint alapú arcade versenyt is kipróbálhatjuk kedvünk szerint), majd ha úgy érezzük, hogy már tudunk királykodni a pályán, akkor irány a Championship, de multiplayerben is kipróbálhatjuk tudásunkat, akár nyolcan is (összekötve). A versenyekről annyit érdemes tudni, hogy a pilóták mágneses térben mozognak légpárnás járműveikkel, ezért képesek teljes, 360 fokos mozgásra. A rendezvények különböző helyeken zajlanak (a jövőbeli Amerika, Kelet és természetesen több európai helyszín), minden pályának sajátos tulajdonságai vannak, ám mindegyiknek ugyanaz a célja: a sebességérzetet a végsőkig fokozza. Kicsit szomorú szívvel teném hozzá, hogy a játékban mindössze hét pálya található, amelyek ugyan elég hosszúak, de egyhangúságuk hamarosan arra késztet minket, hogy inkább brazil sorozatokat bámuljunk a kereskedelmi tévékben. Maga a verseny elég látványos és tényleg bitang gyors, de az irányítást kicsit furcsának éreztem, bár a járgány terelgetése kétféleképpen is lehetséges. Az egyiknél a kis robogó egy alagút mágneses falához csatlakozik, így akár 360 fokban képes körbejárni az alagút falán, miközben tartja az eredeti irányt. Nagyobb a jármű oldaltartása a kanyarokban és egyszerűbbé válik az előzés is. A másik irányítási lehetőség a szabad haladás, amikor a pilóta leválik a mágneses mezőről. Ilyenkor lehetőség nyílik ugratásra, hurkokat lehet leírni, vagy akár meg is lehet fordulni. Ebben a módban különböző extrákat (power up) vehetünk fel, és örvendezénk vala. Hátránya, hogy nehezebb az irányítás és nagyobb az ütközés veszélye is. Amennyiben ez bekövetkezik, a játékos automatikusan visszakerül az alagút falára a mágneses mezőbe.

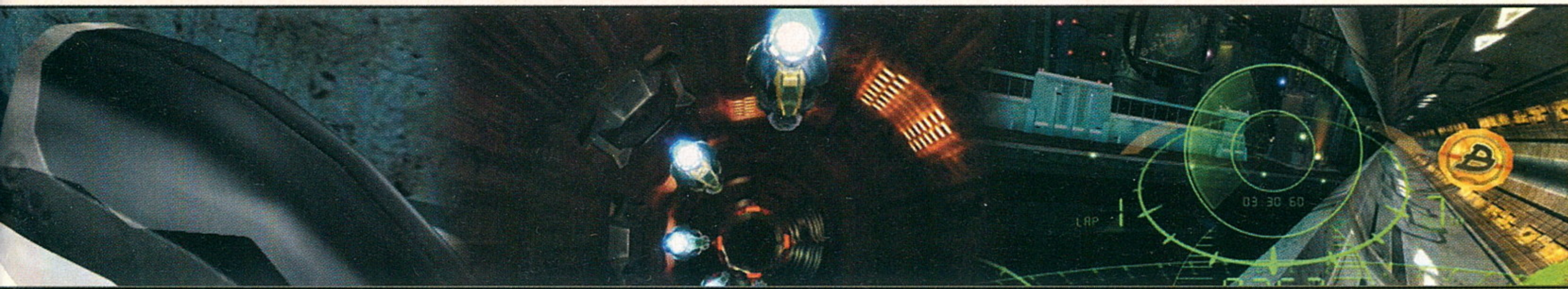
A játék sebessége tényleg határtalan (2 MACH-al is lehet





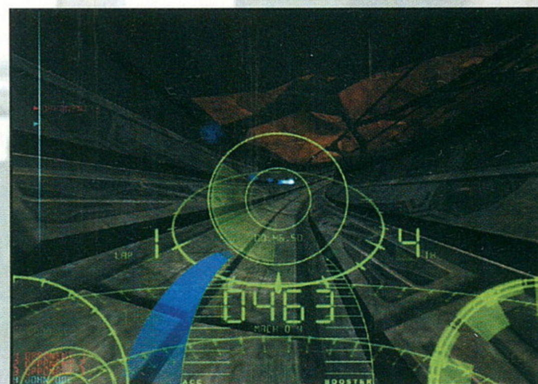


akár hasítani), a száguldás közben azonban ki kell kerülni az akadályokat, és össze kell gyűjteni a pályán elhelyezett üzemanyagcellákat. Ügyelni kell a hűtőzónákra is, amelyek a versenypályák részét képezik. Mindeközben az ellenfelek sem hagyják békén az embert, folyamatosan próbálják megelőzni, illetve belegyógyítani a játékosokat az alagút falába. Az extra manővereket a számítógép pontokkal jutalmazza, bár ezt elég ritkán sikerül kicsikarni tőle. A verseny közben persze akad még bőven problémánk, hiszen gyakran jutunk X kereszteződésbe, ahol fénysebességnél igen nehéz útirányt választani, persze térkép egy darab sem. Idegesítő tényező az is, hogy a járgányok igen hamar felmelegszenek (vajon miért?), és ha nem vigyázunk, gyönyörű tűzijáték lesz belőlünk. A legnagyobb baj — mindezek ellenére — az, hogy a Ballistics csupán ideig-óráig élvezetes, ugyanis a versenyek egyhangúak, áttekinthetetlenek, és inkább okoznak szédülést, hányingert, idegrohamot, semmint korlátlan élvezetet. Ez persze már ízlés dolga.

A Diesel grafikus motor segítségével a Ballistics 20 000 és 110 000 poligon renderelésére képes. Ez mind nagyon szép, de hozzá kell tenni, hogy a gazdag apuci nélküli felhasználók megint hoppon maradnak, ugyanis a Ballistics kifejezetten GeForce 3-ra „specializálódott" játék, és csupán a bikaerős gépekkel áll szóba. A hét pályán több mint 1500 textúra alkotja a tökéletesen animált háttereket, amelyeket még megdobnak olyan mókás dolgok is, mint például a valósidejű tükröződés, valósidejű fényeffektek, hó és köd, valamint a robbanások és szikrák. Ehhez még jön a full térhatású hang, meg a szélvédőre vetített adatok, melyek könnyebbé teszik a játékot és fokozzák a high-tech hangulatot. Ilyen téren a program teljesen rendben van, és dicséretére válik az a kis extra is, hogy a statisztikai oldala is igen erős, minden nehézségi fokozaton külön méri a pálya és körrekordokat, valamint a legnagyobb sebességet. Ez utóbbi egyedülálló a játék kategóriájában, valamint kihívást is támaszt a játékosokkal szemben, hogy újra és újra megdöntsék azt az őrült sebességet, amelyet túlélni is igen nehézkes. A technika azonban nem pótolhatja a kreativitást, és ez a jelenség leginkább ebben a játékban ütközik ki. A főmenü csúnya, a zene inkább hasonlít egy sátánista szekta győzelmi himnuszához, mint

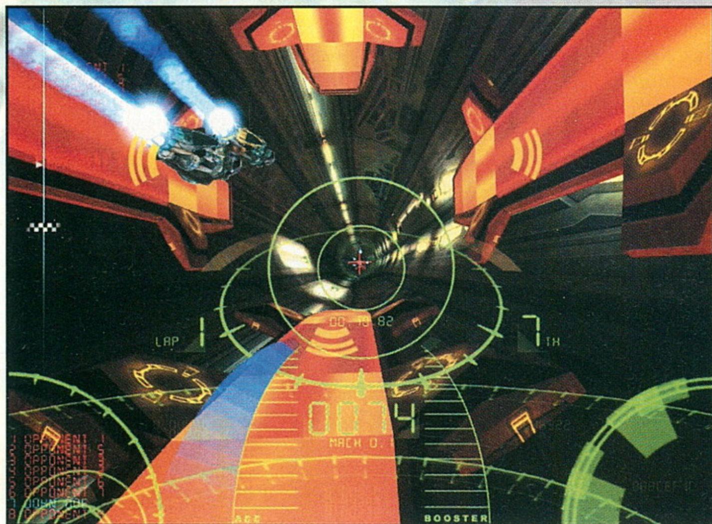


hangulatteremtő elemhez, a játék pedig hamarosan a polcra kerül a többi eszement alkotás közé, mert tény az, hogy SEMMI újat nem tud felmutatni a szépség és a precizitás mellett. Ez pedig ma már nem elég.



Gyors, mint a veszedelem, de nem annyira versenyképes, mint amennyire lehetett volna, mert a Ballistics tulajdonképpen az Old Maid technikailag feljavított verziója, és itt meg is áll a tudománya. Szórakoztató, de elég kezdetleges, összesítve a tűrhető jelzőt adnám neki (és ezt is csak a jó szívem miatt teszem). Se nem bűn rossz, se nem hihetetlenül jó. Vélhetőleg a leggyorsabb szimulátor a bolygón, érdemes rá egy pillantást vetni, azonban csak azoknak, akik megfelelő erőművel rendelkeznek, hogy el tudják indítani, továbbá azoknak, akiket nem zavar, hogy ugyanazokon a pályákon kell körbe-körbe száguldani változtatás nélkül, csupán az emlékezetre hagyatkozva. Mondhatnám persze azt is, hogy dicséretes próbálkozás a korlátlan sebesség megvalósítása a virtuális világban, mert ez kétségtelenül sikerült a Xicat programozóinak, de ez még nem elég ahhoz, hogy a játék történelmet írjon. Talán a következő próbálkozás már sokkal jobb lesz, fiúk!

*HP*



Xicat / Grin — www.grin.se/ballistics

PIII 800 (PII 400), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D !

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 7 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE-HANG | 5 |

✓ - korlátlan sebesség
- pazar látvány
- nincs benne közúti rendőr

X - nincs elég jó gép hozzá
- fantáziátlan lett a kivitelezés

**60**

# MASTER RALLYE

## Négy keréken jön a mámor



Mostanság, amikor mindenki a Párizs-Dakar versenyt figyeli a tévében (és persze veszettül drukkol Palikéknak), időszerű beszélni olyan játékról, ahol böhöm terepjárók motorja zúg, miközben veszettül pörög a kilométeróra és a verseny élvezete kézzel-lábbal tologatja felfelé a városi életben megfáradt adrenalinszintünket. Talán nem is véletlen, hogy a Master Rallye (kissé közhelyes) címet viselő terepjáró-verseny-szimulátor éppen most látta meg a napvilágot. Az biztos, hogy nehéz dolga lesz, ha versenyezni akar a már amúgy is telített piaccal, ahol jelenleg a Colin McRae és a V-Rally név már gyökeret vert, de azért nem mondanánk biztosra, hogy esélytelen a próbálkozás, már csak azért sem, mert a játékot egy bizonyos Microids nevűu cégnek köszönhetjük — a Steel Monkeys kiadásában. Az új név pedig várhatóan friss és életerős próbálkozást takar — legalábbis reményeink szerint.

A Microids eddig nemigen villantott maradandót ebben a kategóriában, de a 15 éves múltra visszatekintő vállalat már azért bizonyított nem egyszer (főleg amióta Franciaországban is aktív irodájuk van, ahol csak úgy hemzsegnek a munkaimádó programozófiúcskák). Gondoljunk csak az Amerzone című kalandjátékra, a Corsairs Gold nevet viselő kellemes stratégiai programra, vagy a Druuna elnevezésű horrorjátékra, amik már nem egyszer támasztották alá a régi mondást, miszerint van még új a nap alatt, de legalábbis a játékboltok polcain. Nem azt mondom, hogy egy autóversenyben még a XXI. században is lehet újat mutatni, de vannak még kiaknázatlan területek, ezt jól bizonyítja a Master Rallye várható sikere is. Már hónapok óta olvashatóak az Interneten a játékkal foglalkozó cikkek, bemutatók, fórumok és mindent egybevetve azt kell mondanom, hogy a csekély hírverés ellenére izgatott várakozás előzte meg a játék piacradobását, ami biztos stimulálta a cég kreatív szakembereinek virtuális G-pontját, már ha szabad ilyet mondanom. Az viszont tény, hogy a nagyrabecsült közönség elismerően beszélt a néhány hónapja kiadott demóverzióról, a szakma is kezét tördelve készült a Master Rallye tesztelésére, és amikor végre elérkezett






szerkesztőségünkbe a mintapéldány, jómagam is verdeső szívvel ültem le a gép elé, hogy végre szemügyre vehessem a Microids legújabb alkotását. Csupán annyit tudtam, hogy a játék a hagyományos arcade és szimulátor rallyjátékok keveréke lesz, kicsit a 4x4 Evolution legendájára alapozva, finoman érintve a Colin Mcrae dinamizmusát, és a Toca sorozat mániákus realizmusát. Ennyi elég volt ahhoz, hogy eufórikus állapotban kuporodjak le a gép elé, hiszen a fent említett játékok közel állnak a szívemhez, bár azt hiszem, hogy ez a Kedves Olvasót egyáltalán nem érdekli, ezért inkább beszélek a játékról, szépen tárgyilagosan, ahogy az a nagykönyvben meg vagyon írva.

Elsősorban annyit kell mondanom, hogy a Microids ismét kitett magáért, mert a Master Rallye rendkívül jól sikerült játék lett, még az apró hibákkal együtt is. Nagyzolás nélkül állíthatom, hogy sikerült maradandót alkotni, talán pontosan azért, mert a cég nem rugaszkodott el a divatos és közkedvelt trendektől (már ami a műfaj tartalmi és formai követelményeit illeti), de igyekezett egyedivé tenni alkotását kisebb-nagyobb ötletekkel. A végeredmény: pofás. Na de mindent szépen, sorjában. A Master Rallye tehát egy igazi autóverseny-szimulátor, de nem úszott el az ultrarealisztikus és egyben kezelhetetlen programok szeméttárolója felé, hanem az arany középutat választva az arcade játékok elemeit is felhasználta, roppant egészséges módon. A verseny amúgy nem egészen fikció, hiszen (az ismertető szerint) a FIA Country-Cross kupa alapjain nyugszik, ugyanazokkal a szabályokkal és körülményekkel, mint a WRC versenyek. Ennél többet a terepjáróversenyek beható tanulmányozása híján nem mondhatok, a hozzáértőktől pedig bocsi, remélem nem sért senkit tudatlanságom. Ennyi azonban bőven elég ahhoz, hogy a játék azonnal elsajátítható legyen, és ne kelljen szabálykönyveket bújni ahhoz, hogy versenyezzünk egy jót. És ez így van rendjén! A cég beváltotta ígéreteit, mert a program már a főmenüben is gyönyörű, áttekinthető és máris szembetűnik sokszínűsége. Mit is ígértek? Kőkemény terepverseny hét országon át, Franciaország, Olaszország, Németország/Ausztria, Orosz-






ország, Törökország, Spanyolország és persze Portugália. Ez így is van. Rengeteg verda, tökéletes 3D-ben, olyan liszenszekkel, mint például Mitsubishi, Renault, Toyota, Nissan, Citroen és and Rover. Ez is kipipálva, persze keményen meg kell küzdeni, hogy az összes modell a garázsunkban álljon, de hát tél van, meg vizsgaidőszak, úgysincs más dolgunk. Arról is volt szó a beharangozóban, hogy igazi off-road versenyben lesz részünk, teljes szabadsággal cikázhatunk a pályákon, lezúghatunk a szikláról, belemehetünk a folyóba, levághatjuk a kanyart az erdőn át, mindezt 42 helyszínen és több mint 400 négyzetkilométer területen tehetjük. Persze nem álltam le kiszámolni a szabad terület nagyságát, de a cég ezt az ígéretét is betartotta, és emiatt lett igazán kiváló darab a Master Rallye. A szabadság felemelő érzése töltötte el kis lelkem, ahogy próbálgattam a gyönyörű kocsikat és a versenyeket, azt kell mondanom, hogy valóban kitett magáért a francia programozógárda. Persze a játéknak megvan a maga rendje, amit be is kell tartani, különben nem érünk el semmit, csak egy szakadt négykerekűvel csúszkálhatunk a homokban, azt viszont eldönthetjük, hogy milyen sorrendben játsszuk végig a programot. Kezdetben vala három autónk, kezdő versenyzők, és korlátozott lehetőségeink. A főmenüben választhatunk az egyjátékos és a multiplayer mód között (a multiplayerről csak annyit, hogy nagyon élvezetes mind az on-line, mind a LAN változat, hiszen a head-to-head versenyeken kívül lehetőség van egy akár 32 szereplős bajnokság rendezésére is), vagy fontos beállításokat eszközölhetünk (ez a szokásos grafika, hang, játékopciók). Egyjátékos mód esetén célunk az, hogy minden versenyt, pályát és autót elérhetővé tegyünk, majd megnyerjük őket. Ez azonban nem olyan egyszerű, ezáltal nő a játék élettartama is. Lehetőségünk van Quick Race üzemmódban játszani, ahol gyakorolhatunk, versenyezhetünk három másik bitang nagy terepjáróval, vagy a jól bevált checkpointos arcade versenyben tehetjük próbára képességeinket. Ezek után a Rallye Cup módban már rendes nagyversenyeken vehetünk részt a hét országot felölelő hat kupán: Bagoo, ELF, BF Goodrich, Fujistu/Siemens kupa, GO!!!!!! és a jól szponzorált Burago Challenge. Mindegyik kupa három kategóriás: T1, T2, és T3, ha az összeset megnyerjük, akkor miénk a felsorolt kategóriák összes neves autója. Ezek után nyitva áll a Master Rallye mód, amely az összes eddigi játékmódot felöleli és ember legyen a talpán, aki végig tudja vinni, de még itt is lehetőségünk van bónusz kocsikra szert tenni, hogy növeljük esélyeinket a mindig gyors és tökéletesen manőverező versenytársainkkal szemben. Ezen kívül még adott az Invitation és a Challenge mód, ahol haverunkkal versenyezhetünk akár osztott képernyőn is, ha még rávisz a lélek a fent említett mókás dolgok után.








Bár a játék kifejezetten nehéz, az élmény mindenért kárpótol. A grafika csodálatos, de azért kell hozzá egy megtermett gép is, ami mozgatja, mert bizony az alapkövetelményként emlegetett 450 Mhz-s proci és a 64 Mb Ram még arra sem elég, hogy a háttérképeket nézegessük. Ha viszont van elég kraft a gépünkben, akkor gyors, jól irányítható és veszettül király versenyeket élhetünk át, szabadon lavírozhatunk a pályán, bemehetünk az erdőbe, vagy a sivatagba, de elég egy „R" betűt nyomni, és máris a helyes úton találjuk magunkat. Ellenfeleink nagyon ügyesek és aljasak (folyamatosan kötekednek, elénk vágnak, anyáznak és adót csalnak), de ez is csak azt bizonyítja, hogy a gép MI-je korrekt módon sikeredett. A hangok elfogadhatóak, bár igazán csak a zene fogott meg, mert a játékot jó hangulatos kis drumandbass kíséri végig, remek hangulatot kölcsönözve a száguldás gyönyörének. A pályák szépek és nagyok, a terep változatos, a kocsik megjelenítése lélegzetelállító, egyszóval nem érheti szó a ház elejét. A Master Rallye remek darab lett, érdemes beruházni rá, mert nem okoz csalódást azoknak, akik szeretik az ilyen játékokat és képesek órákon át egy poros és sáros autót bámulni, ahogy nyakig gázol a dudvában. Mert a Microids legújabb produkciója nem több ennél. De ebben verhetetlen!

*HP*

www.master-rallye-game.com

Microids/Steel Monkeys
PII 350 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 8 |
| SZAVATOSSÁG | 9 |
| ZENE-HANG | 9 |

✓ *- tökéletesen megfelel a műfaj követelményeinek*
*- jó hosszú és jó nehéz*
*- korrekt zene*

X *- jó gép kell hozzá*
*- túl tökéletesek az ellenfelek*
*- multiplayerben kicsit akadozik*

**89**

# Settlers 4 Mission Disk

## Országomat az editorért!

Szinkronban az üzleti szempontok szerint is sikeres projecteket jellemző ügymenettel, a tavalyi szezon derekán bemutatkozó Settlers IV sem kerülheti el többé a Kötelező Kiegészítő Korong névre hallgató kórt. Mint rendesen, a Settlers IV — Mission Disk névre keresztelt hordozó is állítja, hogy ő: több, jobb, fantáziadúsabb! Tekintettel a sorozat által képviselt nívó magas színvonalára s tekintélyére, a kiegészítő címét illető hosszasabb fikázástól hajlandóak vagyunk eltekinteni. Így ezt illetően csak: háááá há hááááá!

### Kínálat

A Settlers IV Mission Disk futtatásához természetesen rendelkeznünk kell/illik az eredeti játékkal is. A feltelepített alapmű mellé már installálható a küldetéslemez, mely a procedúra után önerőből indítható jellegel fog bírni, úgymond. Rugalmas telepítés után intenzív lohadószeksön: első ránézésre szembetűnő újítások tekintetében a repertoárra mutogató római kolonistákkal, s szinte már szemtelenül ismerős kampányokkal számolhatunk. Emberek, már lááátok! Római kampány, Maya kampány, Viking kampány. Ezen felhozatal láttán éppen az alapmű elkötelezett hívei produkálhatják a legveszedelmesebb tüneteket — elvégre említett játékmódok szolgáltatják az eredeti Settlers IV gerincét is. Így továbbra is kérdés mitől, s miért újabb, több a kiegészítővel spékelt verzió. Már elöljáróban érdemes lehet tisztázni, hogy a Settlers IV Mission Disk sajnos nemhogy új játszható fajjal, esetleges új épületekkel, de még csak a szisztémát illető komolyabb újdonságokkal sem szolgál. Sokkal inkább nevezhetnénk küldetéssorozatokkal megtámogatott, monstre javító csomagnak. Kvázi: peccsnek. Nézzük sorban: a rendelkezésre álló öt kampány — mert vannak meglepetések, engem mind utolérnek — darabonként szintén öt, folyamatos jelleggel nehezedő missziót számlál, mely kínálat a nehezedő jelleg ellenére sem mondható túlzottan bőségesnek. Öröm az ürömben: léteznek gazdasági alapú kampányok is, melyek során nem a konkurens népcsoportokkal való csatározás, hanem ezzel szemben, mindazonáltal, de nem elfelejtve az önnön leleményességünk képletes (?) határvonalainak ellenében folytatott játék kerül előtérbe. A küldetések teljesítése így már hosszabb szavatosságot ígér. Most áttekintjük a szisztémában eszközölt változtatásokat.



A szisztémában eszközölt változtatások áttekintése

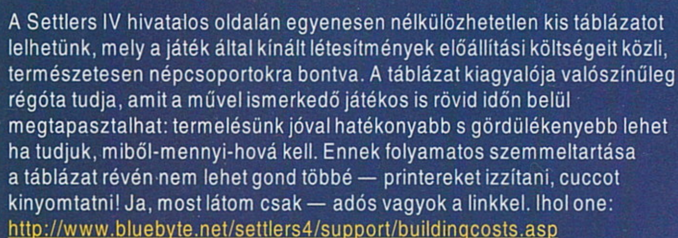
Az eredeti darabból ismert, egy perces időgyorsító áldásos módon két magasabb fokozattal bővült, melyek a 2, illetve 3-as billentyűk nyomogatásával hívhatóak meg. Hatékony, bármely kolonista tetszését megnyerni képes funkció. (Melynek, a Settlers IV alapvető tempóját ismervén, már az eredeti játékban is illett volna szerepelnie.) Doktoraink gyógyítás képessége a Szerzők szerint túlontól is hatékonyra sikeredett, így a Mission Diskkel spékelt verzióban 15%-os visszaeséssel számolhatnak. Mármint a doktorok, s az általuk gyógyított egységek HP értékei. Hasonló a helyzet a Viking baltalóbálókkal, csak éppen amortizálási készségük csappant meg, szintén 15%-os arányban — a küldetéslemez roppant harcosai ennyivel sebeznek kevesebbet. Tucatnyi létesítmény előállítási költségei is változtatás tárgyává váltak, így például: a rómaiak Nagy Őrtornyai öt egység kőből s öt egység fából épültek fel — immár mindkét nyersanyagból hét egységnyi szükségeltetik ugyanezen létesítmény felhúzásához. A sor nem teljes, ám a példákra jellemző jelleg a többi újítás szempontjából is hasonló. +10% ez annak, -5% emez ennek, +5% hatótávolság amannak. A szisztémát illető újítások így sokkal inkább nevezhetőek kisebb, avagy még annál is kisebb hangolgatásoknak, melyek révén az alkotók valószínűleg a játékegyensúly stabilitásának fokozását óhajtották volt eszközölni. Ám hozzá kell tennem: érzésem szerint a világon semmi baj nem volt az eredeti értékekkel. S most, egy őrtorony felhúzása előtt bevárhatsz még két kolonistát, míg szíveskednek letenni azt az nyamvadt +2 egység követ s fát az építőhelyre.



### „Százasír' a térkép-editor!"

Ami miatt az igazi Settlers IV rajongóknak egyenesen kötelező, míg a darab kedvelőinek erősen javallott lehet megvásárolniuk a kiegészítőt, az aaaaa: térkép-szerkesztő. Ezen kis segédprogram hiánya már a Settlers IV keltezésekor is csípte a rajongók szemét — bizonyság gyanánt tessék csak bekukkantani egy-egy Settlers IV

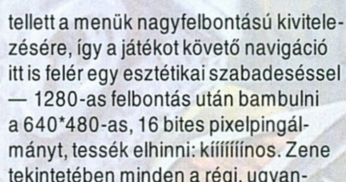
Ha úgy érzed, az általad készített térkép, avagy screenshot egyértelműen képes a Settlers IV életérzés esszenciájának tolmácsolására, úgy célszerű lehet a mű hivatalos honlapján keresztül megküldened azokat az alkotók felé. A site üzemeltetői fejükbe vették, hogy nem létezik jobb nyitás egy, a játékból kiragadt screenshot bemutatásánál — így minden játékost mielőbbi screenshot-beküldésre ösztönöznek, hogy aztán egy teljes hónapon át mutogathassák a Hónap Screenshotját. S persze tennék ezt a beküldő nevének, nemzetiségének feltüntetésével. Ötletszerű elgondolás. Ha lehet egy javaslatom: rengeteg, tömeges összecsapásokat ábrázoló screenshotot találni úton-útfélen, így az üzemeltetők tetszését ez valószínűleg nem nyeri majd el, hiába is tűnik ez kézenfekvő megoldásnak.

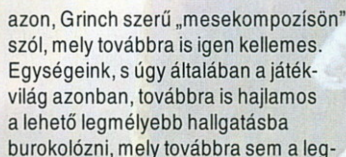

A Settlers IV hivatalos oldalán egyenesen nélkülözhetetlen kis táblázatot lelhetünk, mely a játék által kínált létesítmények előállítási költségeit közli, természetesen népcsoportokra bontva. A táblázat kiagyalója valószínűleg régóta tudja, amit a művel ismerkedő játékos is rövid időn belül megtapasztalhat: termelésünk jóval hatékonyabb s gördülékenyebb lehet ha tudjuk, miből-mennyi-hová kell. Ennek folyamatos szemmeltartása a táblázat révén nem lehet gond többé — printereket izzítani, cuccot kinyomtatni! Ja, most látom csak — adós vagyok a linkkel. Ihol one: http://www.bluebyte.net/settlers4/support/buildingcosts.asp

fórumra, volt, aki önnön erejéből vállalkozott térképeditor készítésére. Aligha egy emberre való feladat, bele is tört szegény legény becskája — mondom, becskája, VargaB! Az alkotócsapat által készített, hivatalos térképszerkesztő azonban adott immár. Egyébiránt meglehetősen hatékony, intelligens eszközről van szó — térképünk létező összes perifériája belőhető, szükség szerint változtatható: lelőhelyek száma, levadászásra váró sekélyes flóra és fauna gazdagsága, stb. Külön öröm, hogy az általunk készített térképeket többjátékos alapon is hasznosíthatjuk. Érdemes még szót ejteni a kiegészítővel érkező véletlentérkép-generátorról is, mely szintén a csomag karakteresebb újításai közé tartozik: csak megadjuk az általunk óhajtott hadszíntér méreteit, perifériáit, a processzor matekozik egy keveset, s voila: — asszem így írják — már játszhatod is az álmaid jegyében fogant pályát. Így összességében elmondható, hogy a Settlers IV immár végtelenített szavatossággal rendelkezik — már ami a mítosz játéktereit illeti. Kedvcsináló, valamint áttételes tananyag gyanánt egyébként 18, valóban mesteri térképpel szolgálnak nekünk az alkotók, melyek azonmód felhasználhatóak multiplayer alapú csatározásainkhoz, sőt a térképszerkesztőből mind meg is nyitható. Áttanulmányozáshoz, teszem fel.

## Grafika, zene

Nem mernék rá megesküdni, ám ha emlékeim nem csalnak, az eredeti Settlers IV által támogatott legmagasabb felbontás 1024*768 volt. Annyi azonban bizonyos, hogy a kiegészítővel is felszerelt verzió már 1280*1024-ben is futtatható, mely felbontás tükrében már pazar/giccsorgia (mindenki álmodja meg magának) a játékvilág megjelenítése. Az alattam szolgáló GeForce2-es ugyan ezen maximális felbontás tükrében nem volt hajlandó bekapcsolni a szűrőket, ám elégedetten konstatáltam, hogy 800*600-ban SEM tette ezt. Pedig a negyedik részben működött. Két eset van: 1. vagy bugos a Mission Disk. 2. vagy nem szereti annyira a GeForce2-t, mint az eredeti Settlers IV. Továbbra sem tellett a menük nagyfelbontású kivitelezésére, így a játékot követő navigáció itt is felér egy esztétikai szabadeséssel — 1280-as felbontás után bambulni a 640*480-as, 16 bites pixelpingálmányt, tessék elhinni: kíííííííínos. Zene tekintetében minden a régi, ugyan-





azon, Grinch szerű „mesekompozíson" szól, mely továbbra is igen kellemes. Egységeink, s úgy általában a játékvilág azonban, továbbra is hajlamos a lehető legmélyebb hallgatásba burokolózni, mely továbbra sem a legszerencsésebb megoldás. Ha valahol, hát ezen területen igazán lett volna mit finomítani a negyedik epizód sajátosságain.

## Hátja

A Settlers IV Mission Disket csak s kizárólag a térképszerkesztő, valamint a térképgenerátor léte különbözteti meg az osztályon aluli kiegészítőktől — új faj nix, új épület nix, új egység nix. Mint ahogy érdemi fejlesztések sincsenek sem prezentáció, sem szisztéma szintjén. Hosszú távon így csupán a tárgyalt segédprogramok használhatósága nevezhető a csomag érdemi tartalmának, mely a Settlers mítosz alapvető volumenéhez képest ijesztően karcsú produkció. Erős a gyanúm, hogy előbb-utóbb beérik egy „settlers4mapeditor.exe" nevezetű, jóképű kis self-extracting állomány, mely minden szembejövő warez siteról letölthető lesz. S hogy érdemesebb-e bevárni mindezt, avagy célszerűbb beinvisztálni Minden Idők Legfantáziadúsabb Című Kiegészítőjébe — mindenki döntse el maga.

*by GyZ*



www.settlers4.com
Ubi Soft/Blue Byte
PII 450 (PII 350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ - térképeditor
✗ - komoly újítások teljes hiánya

81

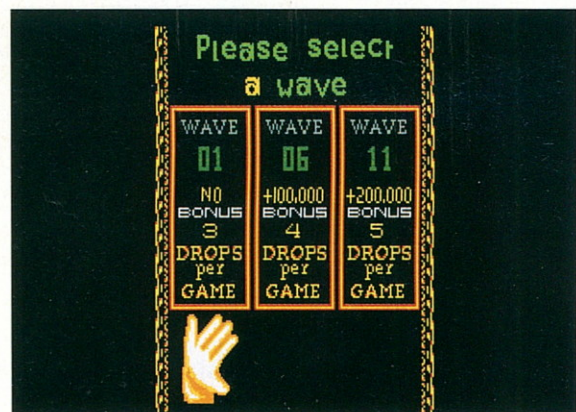



## A sarki zöldséges is ezt nyomja

### KLAX

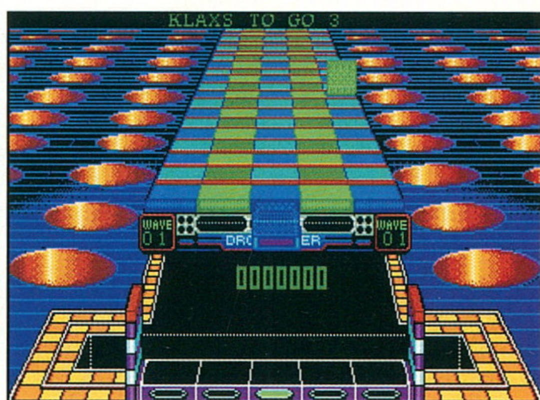
A végtelen űr van előttem, nomeg valami masina, amivel gyűjtögetem a köveimet. Szép, színes kövek ezek, igen. Összegyűjtök néhányat, majd összerakom őket, hogy eltűnjenek. Gondtalanul telnek napjaim. Néha, amikor nem tudom őket hova tenni, kidobom néhányukat a saját szemetes ládámba. De vigyázva, mert ha hármat dobok ki egy ültő helyemben, vége a játéknak. Sebaj, újra nekikezdek, engem nem érdekelnek a pontok.

Történt pedig, hogy előkotortam néhány rég elfeledett korongomat, melyek régészeti leletnek éppoly megfelelőek lehetnének, mint amilyenek adattároló eszköznek. A rengeteg egyéb, szinte haszontalan driver mellett fedeztem fel a kicsikét. Nem tehetek róla, elkapott a nosztalgia gépszíja, eszembe tolultak azok az emlékek, melyeket most mindenkivel meg szeretnék osztani. Benne voltam már a korban, lelkes tizenévesként, mikor első számítógépemet — mily' meglepetés, egy C64-et — megkaptam, a vele járó lemez-kollekcióval együtt. Utóbbiak fele, talán mondanom sem kell, működésképtelennek és/vagy részemről teljesen érdektelennek bizonyult, másik fele viszont örök klasszikusokkal tele. Mivel alapgép gyanánt egy 'preparált' készülékhez volt szerencsém, és nagy felelőtlenségemben meggondolatlanul nyomkodtam az extra resetgombot. Kitalálható, hogy meglett az eredménye. Mindezen zördülések nem tántoríthattak el a Commodore cég üdvöskéjétől, utóbb gyári verzióval próbálhattam szerencsét. A próba sikeres volt, a hatvannégyes masina máig üzemképes állapotban várja azon pillanataimat, mikor is őrjöngő retro-lázam enyhítendő előkaparom a centis porréteg alól. Nos, a dobozban volt egy 'cartridge' nevezetű valami, amit jobb helyeken kazettának titulálnak. A kártridzs' előnye nyilvánvalóan a gyorsaság és a kvázi nagy tárkapacitás. Három nagyszerű programot - célközönség miatt ugyebár játékokat - zsúfoltak bele, melyek közül a legérdektelenebb holmi klax névre hallgató kockarakosgató stuff. Néha bizony ottfelejtődött a figyelmem rajta, odaragadt a tekintetem televíziónk képernyőjén. Igazából azonban csak most élem át az élményt, amit akkor még nem csak nem is sejthettem. Hiába, az idő dönti el, milyen szenti-mentalitás kap el éppen hosszú évek múltán. A feltárt korongok egyikén ugyanis rátaláltam a régi nagy kedvencre. Még mindig klax-nak hívják. Még mindig üt, még mindig, pedig már régóta megahertzekben számoljuk az idő múlását. Ugyanazzal a grafikával, ugyanazzal a feladattal, ugyanazzal a hangulattal, amivel anno tíz éve is megfogott.










A látkép, amelyet eme klasszikus mutat, egészen egyedi. Úgy is mondhatnám, utánozhatatlan. Perspektívikus négyzetháló vizualizálódik, az egyenesek a végtelenben talán találkoznak is, de az éppen kilóg a képernyőről. Alul van egy aranyos, átlátszó dobozkánk, amelyben majdan a köveket gyűjtögethetjük össze. Kettejük között egy sínen mozgolódó platform tesz rendet. Az 'ő' feladata elkapni a négyzethálón legördülő lapos köveket, majd a dobozkába ejteni a megfelelő sorrendben és számban. Ha az alant vízszintesen, vagy függőlegesen egymás mellé pakolunk három egyforma színű kövecskét, akkor úgynevezett klax-ot érünk el. Célunk a megfelelő mennyiségű klax összegyűjtése a pálya teljesítéséhez. Aztán a következő pályán még több klax szükséges, és így tovább. Persze mindez vérre... akarom mondani, pontokra megy. Mozgó platformunkon szükség esetén akár fel is halmozhatunk pár darabot, melyeket felülről nézvést dobálhatunk a közösbe. Az irányításba sem nehéz belejönni, gyakorlatilag csak a kurzor-gombokra meg egy szem szóközünkre lesz szükségünk a játék folyamán. Jobbra-balra a kis rámpánkat mozgathatjuk, hogy idejében odaérhessen a következő kő eljöveteléhez. Lefelé gyorsíthatjuk a kő gördülését, rengeteg időt spórolva meg ezzel, amelyet még több klaxolásra használhatunk fel. A space értelemszerűen a színpompás kövecskék dobozba ejtésére alkalmatos. Felvetődik a kérdés: mi történik, amikor nem érünk oda időben a kőhöz? Először még semmi különös, csupán a kő dobozkánk helyett a szemétbe kerül, ahol is elveszett kockának számít. Vigyáznunk kell azonban, mert ez a mutatvány háromszor nem ismétlődhet meg, kiesünk a játékból. A szabályok tömören és egészükben elhangzottak, nincs más hátra, mint előre klaxolni'!

Igaz, hogy a manapság divatos grafikai csodákra nem számíthatunk, a PC-verzió is — stílszerűen — kövületnek számít a maga tíz évével. De ne becsüljük alá, mert az örök igazság itt is érvényes. A klax nem kimondottan szép, de finom. Mégis, igazán csak azoknak nyújt igazi élményt, akik találkoztak a nagy öregre íródott elődjével. Nekem pedig személy szerint kimondottan bejönnek a szögletes, színes-szagos objektumok. És a pontokért csinálom, mert igenis érdekelnek a pontok.




>r4<00

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA




**Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132**

**Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?**

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!**

Megrendelt újság(ok) ára

*Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!*

*Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!*

*Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása*

Feladóvevény

Belföldi postautalvány szelvénye

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

Közlemény

Feladó

EXP TV SK

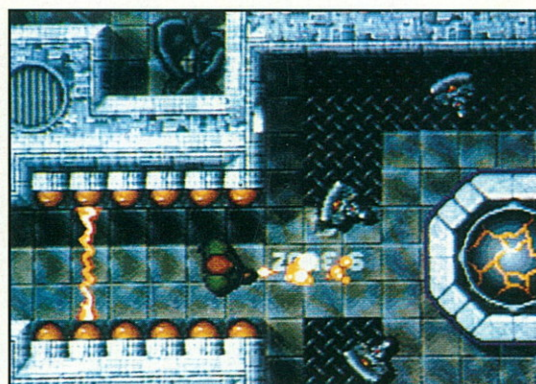
# Visszatekintő

## 1992. január

1992. első havában tér vissza Hegor, a Psygnosis télre ütemezett 2D hérosza. A ***Barbarian 2*** névre keresztelt gazdatest klasszikus, balról jobbra scrollozó beat'em up játékot takar s kínál, mely a cég alapvetésének — Shadow of the Beast sorozat — utódjaként is tekinthető. Grafikai szempontból még ma is élvezhető mű, jóllehet a karaktereket jellemző, egyetemes sárga szín révén — talán mégsem. „Út a valós világba" — azaz ***Fate - Gates of Dawn***. Az éra érdekesebb, fantasy alapú RPG kezdeményezése ötletes kereszteződés szöveges kalandjátékok, valamint korai szerepjáték irányvonalak mezein. Kidolgozottságára, méreteire jellemző, hogy a program által ábrázolt város térképe csupán egy A3-as füzetlapra fér rá. Kockás füzetlapra. Milyen a box? Nos, Ilyen a box: a kor hét sportprogramján keresztül nyerhetünk bepillantást a szimulált ökölvívás szépségeibe, örömeibe. Ezek: ***TKO*** — ez tök jó, FPS box. Magyarázat: emberünk saját szemszögéből követjük az eseményeket, illetve mérünk jókora sallereket ellenfelünk arcszerkezetébe, ízlés valamint szükség szerint jobb, avagy bal ökleink hasznosításával. A koncepció alapkövei egyébként a nyolcvanas évek végén fektettetnek le, a C64-re keltezett ***Thai Box*** megjelenésével. A darabot betiltották, lévén a küzdő feleknek itt lehetősége volt a felismerhetetlenségig zúzni szét egymás képét, sőt a játék által szimulált vér bősége s élethűsége a Jó Öreg hardveréhez képest ijesztően sokkoló hatást keltett. ***Pro Box Simulator***: Sierra féle, borzasztó gyenge esztétikai kivitelezésnek örvendő anyag, mely azonban a sportág őőőő... fiziológiáját mesteri módon szimulálja. Jellege tehát ebben áll. ***Ringside***: RPG boksz, a kapott száz skillpoint elköltésével alkothatod meg álmaid Hamed, Eubank imitátorát — aztán mikor püfire ütik, újragondolhatod stratégiádat. Vannak még itt box darabok, ám a közvetítése idő lejárt. Következő oldal: ***Moonfall***. A kor érdekesebb, ám grafika szintjén már keltezésekor is elmaradott Elite klónja ugyan semmivel sem mutat fel többet, mint ihletője, azért úgymond: el lehet vele lenni. S ez már jó, nem? El lehet lenni persze a ***Cisco Heat***-tel is, mely minden idők legdirektebb Outrun klónjaként marad reánk — főbb különbség, hogy az óra ellenében itt gonosztevőket üldözünk. Dobom — aki kapja, marha. Szemfényvesztéééés! Csalás! Itt van nektek egy 100%-ra értékelt program, eztán merjétek szidni a grincset! A játék neve: ***Bundesliga Manager Professional***. A mellékelt címképernyő révén labdarúgás-menedzsert sejtek a darab mögött. E hónapban érkezik még az SSI RPG korai megújítása ***Shadow Sorcerer*** címen, mely azonban nem váltja be a hozzá fűzött reményeket: hiába is a Dragonlance mondakörbe ágyazott világmodell s cselekményszál, ha a játék alapkövei szinte semmi párhuzamot nem mutatnak a hagyományokkal. Példa: nincs XP, s így karakterfejlesztés sem. Phö! 92 első havában érkezik egy újabb SSI RPG is, mely anti-kvalitásai alapján a Shadow Sorcererrel vetekszik. ***Gateway to the Savage Frontier***, minden SSI RPG-k leggyengébbike. Ezek helyett jobb választás lehet az Olasz Simulmundo által alkotott ***1000 Miglia***. Ejtsd: „millemiglija" A híres/hírhedt, Papyrus féle Grand Prix Legends elődjéről van szó, mely az autóversenyzés hajnalkorába kalauzol minket. Hangulatos, kedves darab — Lotus kedvelőknek egyenesen kötelező jellegű lehet. Ó, itt jön egy emlegetett számár, annak is harmadik epizódja: ***Lotus Turbo Challenge 3***. Továbbra is Pole Position alapú, ódon grafikus motor, ám lendületes játékmenet, valamint a többjátékos mód üdvözlendő lehetősége jellemzik a művet. Aki emlékszik még a Thrust és Thrust II című fejlesztésekre, valószínűleg emlékszik az ***Exile***-ra is. A kései C64 darabok egyik legsikerültebb kezdeménye ez, — létezik Amiga verzió is — mely során a gravitáció ellenében terelgetjük asztronautánkat nem kevesebb, mint 600 képernyőn keresztül. Említést érdemel még az ***Alien Breed***, fajtájára nézve Aliens ihletettségű, felülnézeti psycho-shoot 'em up. Lévén szó minden idők egyik legsikerültebb carnage-áról, a darab több folytatást is nyer a későbbiek során, sőt az eredetileg Amiga alapú fejlesztés PC platformon is bemutatkozik. Címlapon: Temesvári Ferenc második pasztell látomása mutánsokkal, gyíkkal, ufósmacskával. Eredetije a szerkesztőségben látható.

*by GyZ*








# EZ ÁM A NAGY SZÁM



# 1 év meg 6 szám

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra,**
**9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam,**
**továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk**

## Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Feladóvevény

ÖSSZEG Forint

Összeg betűvel kiírva

Címzett

COMGAME "576" Kft.

1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

Belföldi postautalvány szelvénye

ÖSSZEG Forint

A feladó neve és címe

A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG Forint

Összeg betűvel kiírva

Az utalványozott összeg átvételét elismerem:

EXP TV SK

POSTAI AZONOSÍTÓSZÁM 62931306 105 71

EXP TV SK

COMGAME "576" Kft.

1389 Bp., Pf.: 132

<45> <62931306> <105> <71>

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése

EXP TV SK EXPRESSZ

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

**Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.**

**Fontos!** **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

***A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

**Az 576 KByte**
**1990-1999-es**
**számai**
**100,- Ft/db**
**(+ postaköltség*)**

**2000-es**
**számai**
**150,- Ft/db**
**(+ postaköltség*)**

**2001-es**
**számai eredeti áron**
**796,- Ft/db**
**(+postaköltség)**

**megvásárolhatók boltjainkban vagy a megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)**

*Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege*

*Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!*

Feladóvevény — ÖSSZEG Forint — Összeg betűvel kiírva

Belföldi postautalvány szelvénye — A feladó neve és címe

A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY — ÖSSZEG Forint — Összeg betűvel kiírva

Az utalványozott összeg átvételét elismerem:

EXP TV SK

POSTAI AZONOSÍTÓSZÁM 62931306 105 71

Címzett
COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft
1389 Bp., Pf.: 132

62931306 105 71

<45>

<62931306> <105> <71>

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény

Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!

Feladó

A különszolgáltatások igénybevételének lehetőségei és azok jelölése

EXP TV SK — EXPRESSZ
EXP TV SK — TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK — TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP TV SK — EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK — EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

*Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!*

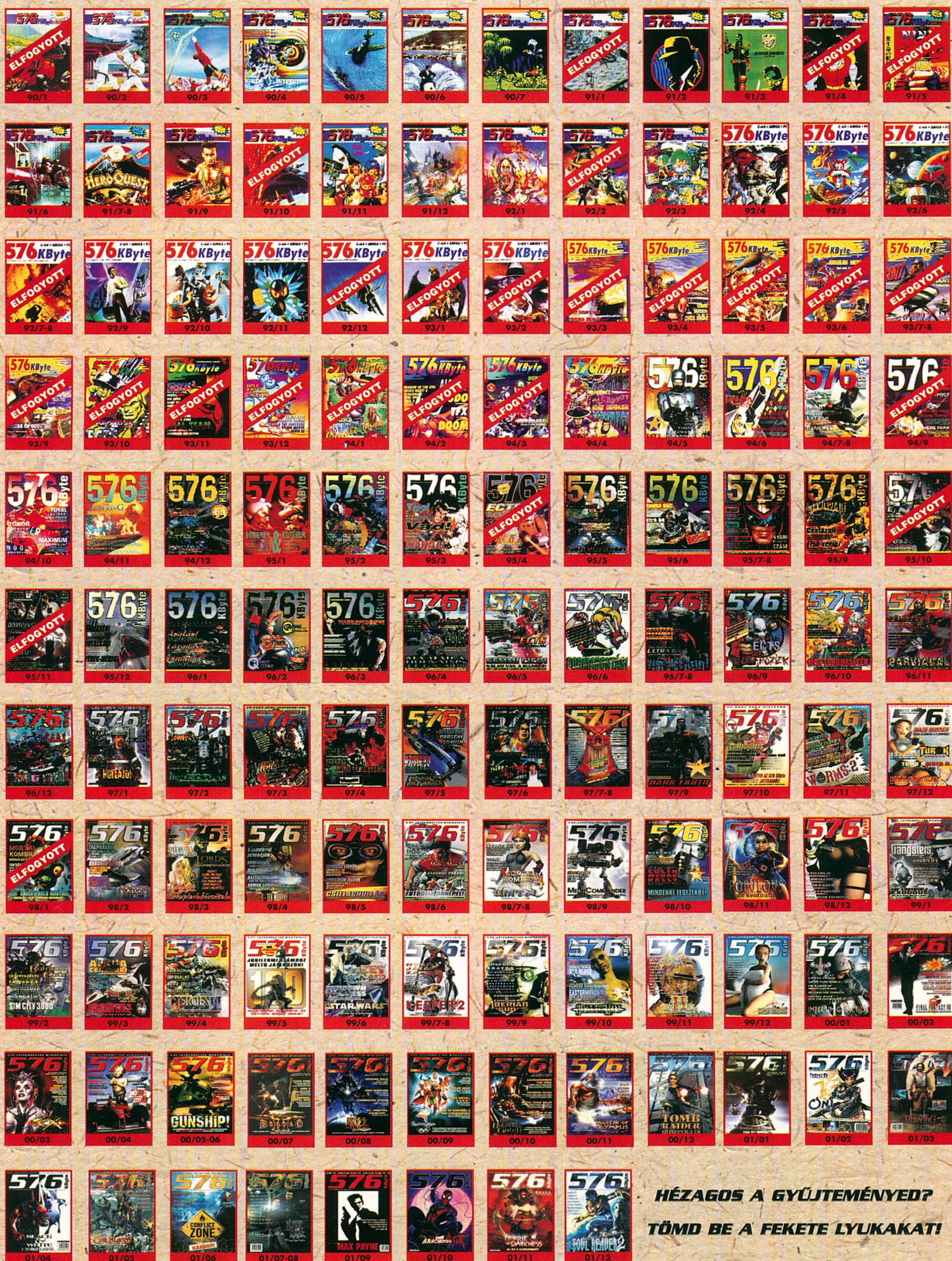
*Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4, 99/2 stb.*

** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.*

| db | Postaköltség | db | Postaköltség | db | Postaköltség |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 64.- | 21 | 580.- | 41 | 620.- |
| 2 | 89.- | 22 | 580.- | 42 | 620.- |
| 3 | 229.- | 23 | 580.- | 43 | 620.- |
| 4 | 229.- | 24 | 580.- | 44 | 620.- |
| 5 | 229.- | 25 | 580.- | 45 | 620.- |
| 6 | 229.- | 26 | 580.- | 46 | 620.- |
| 7 | 229.- | 27 | 580.- | 47 | 620.- |
| 8 | 540.- | 28 | 580.- | 48 | 620.- |
| 9 | 540.- | 29 | 580.- | 49 | 620.- |
| 10 | 540.- | 30 | 580.- | 50 | 620.- |
| 11 | 540.- | 31 | 580.- | 51 | 620.- |
| 12 | 540.- | 32 | 580.- | 52 | 620.- |
| 13 | 540.- | 33 | 580.- | 53 | 620.- |
| 14 | 540.- | 34 | 580.- | 54 | 620.- |
| 15 | 540.- | 35 | 580.- | 55 | 620.- |
| 16 | 540.- | 36 | 580.- | 56 | 620.- |
| 17 | 540.- | 37 | 580.- | 57 | 620.- |
| 18 | 540.- | 38 | 580.- | 58 | 620.- |
| 19 | 540.- | 39 | 580.- | 59 | 620.- |
| 20 | 540.- | 40 | 580.- | 60 | 620.- |

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

# TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!




**HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?**

**TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**

# Cinkelt lapok

## Aquanox

A játékot „aqua.exe -redrum -stendek" parancssorral indítsd el, és így játék közben, a következő billentyűkket használhatod:

**[F7]**
Sérthetetlenség ki/be
**[F8]**
Láthatóság ki/be
**[F10]**
Automatikus küldetés befejeződés
**[F11]**
Kézi küldetés befejezés
**[F12]**
Küldetés elvesztése

## Etherlords

A [~] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová írd be "EtherRevelation", majd nyomd meg az [ENTER]-t, ezután a konzolba beírva a következő kódokat használhatod.

1. "Adventure-mode" kódok

**open_fog**
teljes térkép látható (fog of war kikapcsolása)
**hide_fog**
korlátozott térkép (fog of war bekapcsolása)
**lose**
küldetés elvesztése
**win**
küldetés megnyerése
**save**
gyors mentés
**load**
utolsó mentés betöltése
**player**
Információk a játékosról
**give all**
Minden gyártás alatt lévő termékből lesz 15 azonnal
**view resources**
Információ a fejlesztésekről

2. "Combat-mode" kódok

**lose**
Csata elvesztése
**win**
Csata megnyerése
**view_hand**
Az ellenség kezének megmutatása
**hide_hand**
Az ellenség kezének az elrejtése
**swap**
Váltás saját és az ellenség nézete között
**view army**
Információk a saját seregről
**view players**
Információ a játékosokról
**view spells**
Lista a varázslatokról, és a kreatúrákról 4 karakteres módban
**add spell <4 karakter>**
A beírt varázslat azonnal. (Pl: add spell TIWR)
**add creature <4-char code>**
A beírt kreatúra azonnal (Pl: add creature TIWR)
**change health**
Az életerő beállítása a hősödnél. (Pl: change health 100)
**change mana**
A hősöd mana értékének a beállítása (Pl: change mana 100)
**change links <links number>**
A hősöd "links" értékének beállítása (Pl: change links 100)
**change enemy <health|mana|links> <number>**
Az ellenség health, mana, vagy links értékének beállítása. (Pl: change enemy health 1)

## Europa Universalis 2

Játék közben nyomd meg az [F12] billentyűt, és a megjelenő konzol ablakba írhatod be a következő kódokat.

**pappenheim**
"Fog of war" kikapcsolása
**columbus**
Minden tartomány behódol
**gustavus**
Szárazföldi erők technológiai szintjének növelése
**rake**
Haditengerészet technológiai szintjének növelése
**cromwell**
Infrastruktúra növelése
**polo**
Kereskedelmi szint növelése
**oranje**
Stabilitás növelése +3-al
**montezuma**
50 000 pénzzel több a kincstárban
**pocahontas**
10 telepessel több
**dagama**
10 kereskedővel több
**vatican**
10 diplomatával több
**swift**
10 000-el nő a népesség
**russianhordes**
Több ágyútöltelék
**difrules**
Isten mód

## Evil Twin

A felsorolt gombok gyors egymás után történő megnyomásával lehet trükközni egy kicsit.

Végtelen élet:
**[jump] [action] [first person view] [jump] [shoot]**

Irányzék (célkereszt):
**[shoot] [shoot] [jump] [first persone view] [action]**

Orvlövész:
**[action] [shoot] [jump] [first person view] [shoot]**

„Mega shoot":
**[shoot] [first person view] [first person view] [action button] [jump]**

„Fast shoot":
**[action] [first person view] [jump] [first person view] [shoot]**

„Boing shoot":
**[shoot] [action] [shoot] [first person view] [jump]**

## Gothic

"Blood" mód
Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a "gothic.ini" fájlt, és a "bloodDetail 1" sort javítsd át "bloodDetail 3"-ra

Cheat kódok engedélyezése
A "gothic.ini" fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és a "test mode 0" sort javítsd át "test mode 1"-re. Ezután játék közben a következő billentyűkkel aktivizálhatod, a cheat funkciókat.

[F2] - konzol
[F3] - ablak módra vált
[F4] - normál módra vált
[F5] - fix kamera állás
[F6] - mozgó kamera
[F7] - váltás a játék szekciók között
[F8] - "health" és "mana" feltöltés
H - A karakter sajátmagát sérti
Z - A karakter körbefordul
K - A karakter eltűnik a földben (többször megnyomva)

A konzol ablakba, a következő kódokat írhatod be:

**cheat god** - Isten mód
**cheat full** - Teljes életerő
**harpie** - "Hárpia"
lurker - "Lurker"
**lichtbringer** - "Artifact"
**goto vob** - "Teleport"
**goto pos** - Teleport a kastélyhoz
**goto waypoint** - "Teleport"
**print** - "Screenshot" készítés
**load position** - Állás betöltése
**load game** - Játék betöltése
**save** - Játék mentése
**version** - A játék verziója
**insert [item]** - Egy tárgy megkapása

Tárgy nevek

**torlofsaxt**
**roter_wind**
**ulumulu**
**artos_schwert**
**silax_axt**
**diegos_bogen**
**thorus_schwert**
**udshaman_rockefeller**
**icegolem**
**freemineorc**
**meatbug**
**bridgegolem**
**troll**
**youngtroll**
**yscavenger**
**ymolerat**
**xardasdemon**
**swampshark**
**btestmodell**
**ctestmodell**
**dtestmodell**
**ftestmodell**
**gtestmodell**
**htestmodell**
**jtestmodell**
**ababetestmodell**
**perception_testmodell)**
**atestmodell**
**urizielrune**
**xp_map**
**neks_amulett**
**cords_spalter**
**prankenhieb**
**namibskeule**
**dmb_armor_m**
**elementare_arcanei**
**astronomie**
**dungeonkey**
**fakescroll**
**zeitenklinge**
**victim**

## Moto Racer 3

A [Data\levels\barcelon\Script\level.ini] fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel és a következő sorokat kijavíthatod

**NbMaxMotos=12**
Ellenfelek maximális száma (Pl: NbMaxMotos=1)
**GainSR_0_0_0=10**
Nyeremény öszege (Pl: GainSR_0_0_0=100)

## Rally Trophy

Új játékot kezdve, válaszd névnek „KALJAKOPPA". Ezzel engedélyezed az "expert" módot, és minden pálya, minden autó használható lesz.

## Star Trek: Armada 2

Az [ENTER] megnyomása után a kommunikációs képernyőn írd be a következő kódokat:

**canofwhoopass**
Hajó mesterséges intelligencia szintjének növelése
**showmethemoney**
Kapsz 2000 Dilithium-ot



**screwyouguysimgoinghome**
Belépők listája, multiplayer módban
**phonehome**
Csevegő lista multiplayer módban
**kobayashimaru**
Küldetés átugrása
**kobayashimaru_lost**
Küldetés elvesztése
**nomoreships**
Az ellenség kutatóhajói eltűnnek
**youstopmecold**
Gyorsabb hajó készítés
**avoidance**
Gyorsabban lesz újabb legénység

A játék könyvtárában található **[rts_cfg.h]** nevű fájlban közvetlenül tudsz, néhány tulajdonságot beállítani, amihez csak a megfelelő sorokban lévő szám értékeket kell kijavítani.
Javítás előtt ne felejts el, egy biztonsági másolatot készíteni a fájlról.

Sérülési fok beállítása

**float EASY_DAMAGE = 0.5**
**float HARD_DAMAGE = 2.0;**
(Ha a számokat például átírod 0,0-ra, akkor nem sérülsz)

Tisztek számának növelése
**float SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT = 600**
(Maximum 999 lehet)

Több szállító
**float TRANSPORTER_MAX = 5**
(Tetszés szerint növelve a számot, több ember fog egyszerre szállítani)

Gyorsabb szállítás
**float TRANSPORTER_DELAY=2**
(Például 0.0, vagy 0.1 beírásával késedelem nélkül történik a szállítás)

Néhány alapbeállítás:

**int cfgMaxDilithium**
(a maximálisan bányászható Dilithium mennyisége)
**nt cfgMaxOfficers**
(A tisztek számának maximalizálása)
**int cfgMaxCrew**
(A legénység maximális számának beállítása.)
**int cfgStartingDilithium**
(A kezdő Dilithium mennyiség beállítása)
**int cfgStartingCrew**
(A kezdő legénységi létszám beállítása)

## Return to Castle Wolfenstein

Az előző számban közölt kódok újabbakkal egészültek ki:
A játék indítása előtt, az asztalon lévő parancsikon tulajdonságainál, a "Cél" vagy "Target" sor legvégére szúrd be a "+set sv_cheats 1" szöveget, és ezután indítsd el a játékot.
A [~] gomb megnyomására előjön a konzol ablak, ahová beírhatod a kódokat.

Cheat kódok kliens módban:

**/cmdlist**
Minden parancs megjelenítése
**/reconnect**
Újra csatlakozik az utolsó szerverhez
**/kill**
Öngyilkosság
**/quit**
Kilépés a játékból
**/serverinfo**
Az aktuális szerver beállításainak megjelenítése
**/toggle r_fullscreen**
Váltás ablakos és teljes képernyős mód között
**/toggle cg_drawcompass**
„Compass display" váltása
**/toggle cg_draw2d**
„HUD display" váltása
**/toggle cg_drawfps**
„Frame rate display" váltása
**/cg_FOV**
Látómező váltása
**/toggle cg_drawtimer**
Hátralévő idő kiírása
**/toggle cg_drawteamoverlay**
Csapat jelkép váltása

Cheat kódok szerver módban

**/map restart**
Térkép újra indítása
**/sv_maxclients**
A csatlakozható maximális játékosok számának beállítása
**/timelimit**
Időlimit beállítása
**/kick**
Egy játékos kidobása a szerverről
**/g_friendlyFire (0 or 1)**
Barátra lövés engedélyezése/tiltása (0/1)
**/g_forcebalance**
Csapatok erejének kiegyenlítése
**/g_warmup**
Bemelegítési idő megadása másodpercben
**/g_gravity #**
Gravitáció beállítása (nagyobb szám, nagyobb gravitáció)
**/g_speed #**
Mozgási sebesség beállítása (nagyobb szám, gyorsabb mozgás)

Névcsere, és színek beállítása
A konzolba beírhatod, a kívánt nevet, akár szavanként változó színezéssel, amihez a következő parancsokat használhatod.

^1: Vörös
^2: Zöld
^3: Sárga
^4: Kék
^5: Világoskék
^6: Rózsaszín
^7: Fehér
^8: Fekete
^9: Piros

Például, azt a nevet választva, hogy „Akimeglátreszkessen" vörös, fehér, és kék színnel így lehet beírni:
^1Aki^7meglát^4reszkessen

A játékban szereplő pályák:
Egyjátékos módban, a konzolon a pálya nevét beírva, közvetlenül beállíthatjuk bármelyik térképet játéktérnek.
(Pl. /spdevmap chruch)

**/spdevmap** [név]

**escape1**
**escape2**
**tram**
**village1**
**village2**
**crypt1**
**crypt2**
**church**
**boss1**
**forest**
**rocket**
**dam**
**chateau**
**dark**
**dig**
**castle**
**end**
**beach**
**village**
**boss2**
**rocket**
**baseout**
**assault**
**factory**
**trainyard**
**norway**
**xlabs**
**wine**
**wine2**
**wine3**

## Commanche 4

Minden küldetés elérhető:
Válaszd pilóta névnek a „WolfBlitz"-et, és minden küldetés végrehajtható.

A Demó verzióban van lehetőség a beállítások megváltoztatására, és ehhez csak a [c4.cfg] fájlban kell átírni a következő sorokat.

Felbontások megváltoztatása

**hw3d_res640x480 = 1**
**hw3d_res800x600 = 1**
**hw3d_res1024x768 = 1**
**hw3d_res1280X1024 = 0**
**hw3d_res1600X1200 = 0**

A grafikai jellemzők finomítása

**terrain_detail = 2**
**object_detail = 2**
**texture_res = 1**
**water_quality = 3**
**shadow_quality = 2**

(1 alacsony 2 normál 3 magas)

## Empire Earth

**all you base are belong to us**
+100,000 mindenből

**the quotable patella**
Minden egység erősebb lesz

**i have the power**
Mágikus energia feltöltése

**brainstorm**
Gyors építés

**columbus**
Állatok és a halak megjelennek

**friendly skies**
Légi egységek repülési ideje megnő

**coffee train**
Minden játékban lévő egység életereje helyreáll

**my name is methos**
Minden kutatás kész, és teljes térkép

**atm**
+1000 arany

**you said wood**
+1000 fa

**rock&roll**
+1000 kő

**creatine**
+1000 vas

**asus drivers**
Teljes térkép

**somebody set up us the bomb**
Játék megnyerése

**ahhhcool**
Játék elvesztése

**display cheat Print**
Minden cheat kód kilistázása

**the big dig**
Minden termék elvesztése

**boston rent**
Minden arany elvesztése

**uh, smoke?**
Minden birodalom elvesztése

# Rockfire botkormányok

A játékiparban már megszokhattuk, hogy a régi jól bevált márkák mellett néha felüti a fejét egy-egy ismeretlenebb tajvani csodacég. A Rockfire nem új, de nem túl közismert márka. Nem kerülhette el a nyúzópróbát.

A cég a legolcsóbbtól a legmagasabb igényekig bezárólag mindenféle irányítót forgalmaz, és ezeket kategóriákra is bontja, melyek közt nemcsak tudásbeli, de minőségbeli különbségek is vannak.

A botkormányok közül hármat vettünk szemügyre, minden kategóriából egyet-egyet.

A legolcsóbb kategória (entry level) alkalmi játékosoknak tervezett képviselője a **Windstorm** kódnévre hallgató termék. Első benyomásra nem tűnik rossznak, de egy-két tekerés után inkább a kínai kacat jelzőt aggatnám rá - minőség szempontjából. A tervezés még nem lenne olyan rossz, de a kidolgozás elég gyengére sikerült. Ha valamit utálok egy joystickban, vagy kormányban, akkor az az, ha a facsavarral rögzített műanyag alkatrészek játék közben nyekeregnek-nyikorognak egymáson. A holtjátéka is nagyobb mint a többi terméké.

További nyüstölés után arra jutottam, hogy végülis nem rossz darab, és a 3120 Ft-os árához képest egész sokat tud. Van rajta négy gomb, meg egy 4 irányú "körbenézőo". A kalibrálás automatikusan történik, de a finombeállítást elvégezhetjük a joystick alján található két potméter segítségével. A talapzata elég széles és a rögzítésről négy tapadókorong gondoskodik. Ez néha elég idegesítő, mert a tapadókorongok nem elég szilárdak és az egész alapzat mozog egy-egy komolyabb manőver közben. Ez a típus csak gameportra csatlakoztatható változatban létezik.

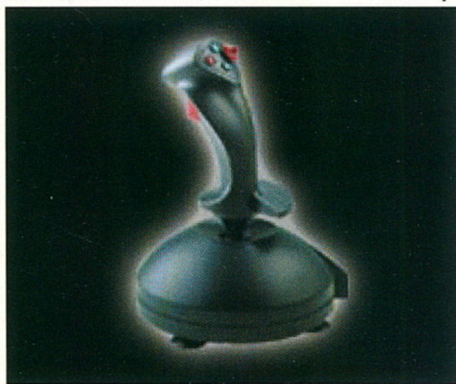




Jóval kellemesebb darab az **Avant garde**, 6 gombbal, és egy "körbenéző"-vel rendelkezik, és elég precíz, igényes kidolgozása van. Nyoma sincs nyekergésnek, holtjátéknak. Széles talpa van és gumibakokon nyugszik, aminek hatására sokkal stabilabban viselkedik. Érdekessége, hogy van rajta egy négy állású üzemmód kapcsoló, amivel a gombok kiosztását variálhatjuk. Az ára 4000 Ft körüli, és létezik belőle külön USB-re és Gameportra köthető változat.

A vérbeli szimulátor rajongóknak a már jóval magasabb kategóriát képviselő **Halbred Knight**-ot ajánlom. A rengeteg gomb és potméter kezeléséhez nem elég a gameportra kötni, hanem a billentyűzetünkkel is sorba kell csatolni a vezérlőt. Így a leírás szerint összesen 48 funkció vihető át a billentyűzetről a joystick gombjaira. Ebből ha a fele igaz már az is bőven elég, akár a MS Flight Simulatorhoz is. Négy gombja van, két "hat switch" (körbenéző). Mindegyik hat switch nyolc irányt tud megkülönböztetni. A gombok természetesen programozhatóak. A beállításokat a joystick a saját memóriájában tárolja. A jobb kéz hüvelykujjnál a karon találunk még egy Throttle kontrolt, és van még egy a szokásos helyen az alapba építve. Ha ez még nem lenne elég, akkor még a bal kezeddel elérheted az alap elejébe épített oldalkormányt is. Ehhez a jóyhoz bizony két kéz kell, és majdnem az összes ujjadra találhatsz valami kapcsolót vagy tekerőt, de ezt könnyen meg lehet tanulni, és ha egyszer belejössz, nagyon élvezetes repkedésben lehet részed (mindezt persze legálisan, bármiféle vegyi anyag nélkül ☺ )! Az ára (7500 Ft) is elég szolidnak mondható a tudásához és a minőségéhez képest.





## Hot wheels

A kormányokat is háromféle kategóriában kínálják, sajnos csak a legkisebb kategóriát sikerült kézrekeríteni.

A **Daredevil** típus kicsomagolása után egy kissé leesett az állam. A legkevésbé sem hasonlít a mai PC-s kormányhoz, ugyanis nyoma sincs az apró sportkormány stílusnak: teljes autókormány méretű; 11,25 hüvelyk! Ettől olyan érzésem támadt használat közben, mintha egy 1200-es Zsiga kormánya mögött feszítenék, már csak a középső tükörről lógó Wunderbaum légfrissítő hiányzott. Ez persze sokkal közelebb áll a valósághoz. Elég kevés emberkének van Momo kormány a kocsijában. Hogy teljes legyen a 70-es évek filingje, még a teherautóknál illetve buszoknál használt, a forgatásnál segítő golyót is találunk kb. 10 óránál. Teherautószimulátor rajongóknak kötelező darab ☺ ! Felejtsük el a kézreeső Forma 1-es kormány mögötti sebváltót és gombokat (6 db), ez nem arról szól. A kormány mellett viszont találhatunk egy több állású, leginkább az automatához hasonló sebváltókart, és plusz 4 gombot. A kidolgozás minősége tűrhető, a színe már nem annyira. Tetszett viszont, hogy ez az egyetlen típus, ahol a pedálok nemcsak műanyagból vannak, hanem fémet és gumit is felhasználtak, emiatt nagyon tartósnak tűnik, és tuti nem mászkál el, már csak a súlya miatt sem. A kormány leszorítását is a jó öreg fémkampókkal oldották meg, így nem kell félni, hogy egy-egy erősebb kanyarnál kitörik az egész hóbelebanc.

Összességében egy igen kellemes darab, sajnos egy kicsit helyigényes, de nagyon jól használható, különösen a Driver, a Rally Trophy, vagy a Screamer 4X4 világához passzol.

Sajnos a Force Feedbacket csak a felsőbb kategóriáktól építik bele a kormányokba, de így viszont az ára is elfogadhatóbb: 13740 Ft.





*atillla*

**A Rockfire botkormányok megvásárolhatók:**
**VISION COMPUTER ÚJPALOTA**
**1158 Budapest Neptun u.8.**
**Tel.: 416-01-66**

# A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

## ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!




- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

**169.900 Ft**

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

**199.900 Ft**

## XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

**99.900 Ft**

- Intel Celeron 1100MHz
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

**119.900 Ft**




## BASE




BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**69.900 Ft**

## SUPERSONIC 2

**GERICOM** mobile world

1200 MHz




- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával




- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

**299.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

**359.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 256MB SDRAM

**419.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 40GB merevlemez
- 512MB SDRAM

**459.900 Ft**

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

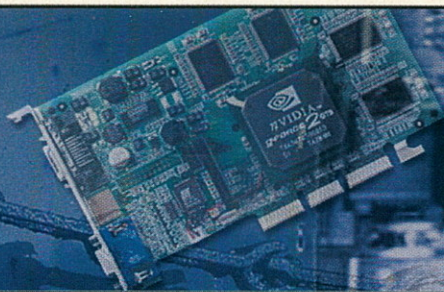
Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.



## Vízhűutés

Először 1998 elején kezdte el izgatni a fantáziámat a folyadékhűtéses számítógép gondolata. A víz és a számítógép látszólag annyira kibékíthetetlen ellenségnek tűntek, hogy rögtön elhatároztam, hogy békét teremtek köztük, és egymás szolgálatába állítom őket.

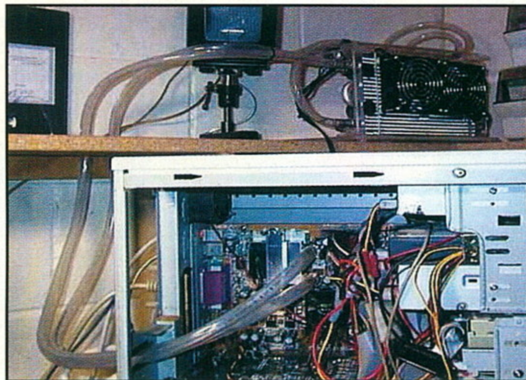
Ekkor még senki nem foglalkozott ilyesmivel, így nem is tudtam kitől tanácsot kérni, mert másnak sem volt több tapasztalata. Az első vízhűtésem mai szemmel igencsak bizarr körülmények közt működött. Egy pentium 1-es csenevész hűtőbordáját alakítottam át hűtőblokknak, úgy, hogy CD-tokból kivágott műanyag lapokat ragasztottam rá.

Lehet, hogy ez most viccnek hangzik, de a folyadék áramlásáról nem szivattyú gondoskodott. A blokkból két cső jött ki, a két cső egy-egy fazékba lógott. A magasabb fazékból mindig az alacsonyabban lévőbe folyt a víz a csöveken keresztül, így kábé 10 percenként, mikor már szörcsögő hangot hallatott, meg kellett cserélni a fazekakat. Ez persze nem volt alkalmas tartós használatra, de a lényeg, hogy működött, és egy 166 Mhz-es Pentium MMX-et működtetett 292 Mhz-en.

Az azóta eltelt viszonylag rövid idő alatt sokat változtak a dolgok. Egyre többen próbáltak vízhűtést építeni, és egyre több okos ötletet építettek bele a rendszerekbe, így ma már viszonylag kitaposott ösvényen haladhatunk.

## Miből áll egy vízhűtéses rendszer?

A legfontosabb pontja a **hűtőblokk**, egy alumínium vagy réz tömb, ami a hűtőborda helyett a processzorra fekszik. Ebben áramlik a folyadék és így sokkal gyorsabban elviszi a hőt mint a levegő. Sokféle létezik és a különféle fajtáknak megvannak a maga előnyei. Ezt az alkatrészt a legnehezebb beszerezni, mivel a számítógépgyártók még nemigen barátkoztak meg vele, üzletben nem nagyon lehet

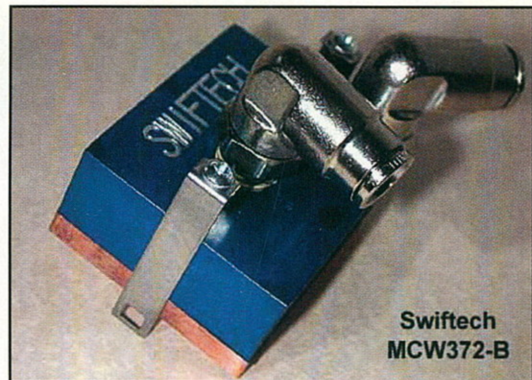


találkozni vízhűtéshez való alkatrészekkel. Aki ilyet szeretne annak két lehetősége van. Elkészíti illetve elkészítteti a blokkot, vagy 3000-8000 Ft közötti áron vásárol egyet olyan emberektől akik ezzel foglalkoznak (elég kevés van az országban).

Ha arra adod a fejed, hogy készítesz egyet, akkor először azt kell eldöntened, hogy milyet szeretnél. Ez attól függ mennyi pénzed van rá és milyen szerszámaid vannak hozzá.

Az aluminium előnye, hogy olcsó, könnyű, és könnyen megmunkálható akár egy barkácsfúrógéppel is. A hátránya viszont, hogy kétszer rosszabb hővezető mint a vörösréz, és a szigeteléseknél csak csavarozni és ragasztani lehet. A ragasztásnál legkevesebb, hogy kétkomponensű ragasztót használunk, vagy valamilyen fémragasztót, aminek az ára igencsak borsos. Nem szabad lebecsülni a hidrosztatikai nyomás erejét, ugyanis ha mélyebbre kerül a blokk mint a rendszer többi része, akkor a közlekedőedények elve miatt túlnyomás lesz a blokkban, ha viszont magasabbra kerül akkor vákuum, és egy átlagos ragasztót már egy egészen kicsike nyomáskülönbség is kikezd.

A réz kb. négyszer-ötször drágább mint az aluminium, és ennyiszer nehezebb is. Nagyon jó hővezető és könnyen forrasztható, így sokkal megbízhatóbb. Viszont a megmunkálása embert próbáló feladat, még a tapasztalt marósok sem nagyon szeretnek vele dolgozni.




Swiftech MCW372-B

Az anyagba kétféle módon lehet járatokat vágni. Fúrással és marással. Maratni sokkal nehezebb, de sokkal precizebb és jobb formákat lehet elérni, így általában jobb a hatásfo is.

A blokknál nem csak az anyag számít, hanem az is, hogy mekkora a csövek belső keresztmetszete, és hogy milyen nagy felületen érintkezik a víz az anyaggal.

A vízhűtéshez a többi alkatrész beszerzése már nem olyan nehézkes. A második legfontosabb alkatrész a **hőleadó radiátor**. A felmelegedett víz ezen átfolyva hűl le. A legegyszerűbb és a legolcsóbb megoldás ha felkeressük a legközelebbi autóbontót és vásárolunk egy belső fűtőradiátort. Elég sokféle létezik, de hasonló formájuk van. A vásárlás előtt gondoljuk át, hogy a gépen belülre szeretnénk-e elhelyezni a hűtőt vagy kívülre. A belső rendszerekhez ajánlott egy nagytorony, és még úgyis nagyon meg kell gondolni, hogy mi hova kerül.

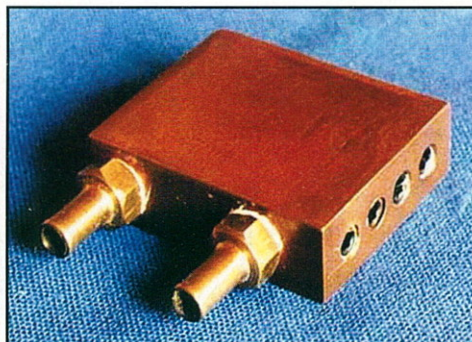
Én nem ragaszkodnék első alkalommal a belső radiátorhoz, hiszen úgyis elfér az asztal alatt vagy bárhol a gép környékén és úgy még sokkal jobb is lesz a hatásfoka.

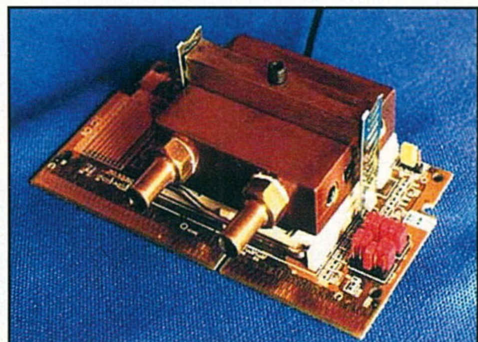
A radiátorok egy része a csőcsatlakozásoknál műanyagból készül. Inkább olyan típust válasszunk, ami teljesen fémből van lehetőleg rézből és mindenhol forrasztva legyen, mert úgy a legkisebb az esélye annak, hogy lyukas legyen. Az Opel Corsáé vagy az Astráé megfelel ezeknek a követelményeknek, bár nem a legkisebbek, ezért belső elrendezéshez nem nagyon ajánlom. Az autó fűtőradiátorának a felülete 2-3 négyzetméter is lehet, így sokkal nagyobb hőmennyiséget tud elszállítani mint a hagyományos hűtőbordák (még a legjobbak is maximum 7-800 négyzetcentiméter felületűek). A radiátor szellőzését meg lehet támogatni két sorba kötött tápventilátorral, így szinte semmi hangja nem lesz. Általában 20 mm-es csővekkel rendelkeznek a radiátorok, ezért ezt le kell szűkíteni a kívánt méretre. Általában 8-10 mm-es keresztmetszet elég a folyadék kellő sebességű áramlásához, ez persze nem azt jelenti, hogy nem lehet nagyobbat vagy kisebbet használni...

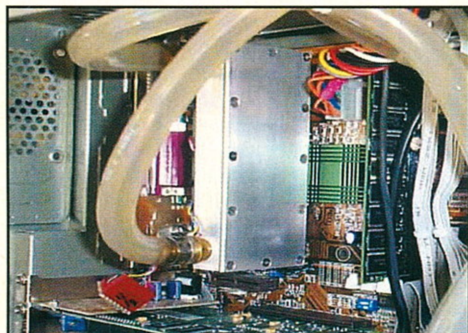
A folyadék áramlásáról a **szivattyú** gondoskodik. A vízhűtéshez használható szivattyúk 3-10 watt körüliek. Nagyon megbízhatóak, csendesek és 250-1000 liter/óra vizet szivattyúznak. A legnépszerűbb, és az egyik legjobb típus a Nova 800-as. A nagyobb kisállat-kereskedésekben találhatunk ilyet, 10 wattos és 800 liter/órás. Kétféle üzemmódban használható, vagy belemerítjük egy tartályba (ekkor teljesen hangtalan), vagy felszerelve a hozzájáró szívócsonkot keringtető szivattyúként. Az ára 4000-5000 Ft körül van. A belső elhelyezésnél figyelni kell arra, hogy a szivattyú erős mágneses teret generál

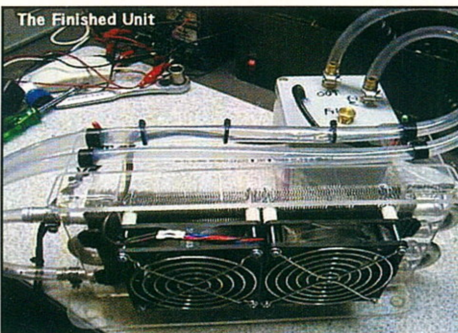


Danger Den












maga köré, emiatt a winchester(ek)től tartsuk legalább 20-30 cm-re.

Most hogy a fő alkatrészek megvannak, már csak néhány apróság hiányzik. Az országban elég korlátozott választék van gumi**csövek**ből. A legjobb az átlátszó és hajlékony Nipolan cső. Egy méter csupán 100-200 Ft-ba kerül, és a célnak megfelel, bár hideg folyadék esetén megkeményedik. Sokféle méretben kapható, a Hermész üzletekben és a nagyobb autósboltokban is árulják benzincsőként. Másik alternatívaként ajánlhatom a szilikoncsövet (kizárólag vastag bukszájúaknak) ennek métere 600-1000 Ft körül mozog, de szinte lehetetlen kárt tenni benne. Vízálló, saválló, eltéphetetlen, bírja a hideget és legalább 500 fokig hőálló. Mondjuk ritkán vannak ilyen körülmények a gépben, de hát aki igényes akar lenni...

Szükség lesz még egy-két apróságra, például csőbilincsekre. Ha ráhúzzuk a csőcsonkra a nipolan csövet (célszerű egy-két számmal szűkebb nipolant venni mint a csonk mert egy kis öngyújtós puhítással rá lehet húzni és passzolni fog) ez megakadályozza, hogy egy rossz mozdulattal letépjük, eláztatva az egész gépet.

A hűtés lehet még nyitott vagy zárt rendszerű. **Nyitott** rendszernél (kezdetnek inkább ezt ajánlanám) az a legegyszerűbb ha egy tartályt megtöltünk vízzel, és belemerítjük a szivattyút, melynek nyomóoldalára már felszereltük a csövet. A cső egyenesen a hűtőblokkba megy, majd az abból kijövő cső, a hűtőradiátorhoz és onnan vissza a tartályba. Fontos, hogy a gyengébb szivattyúk nem mindig tudják elég magasra nyomni a vizet, ha például a tartály a földön van a gép pedig az asztalon, akkor olyan erejű szivattyút vegyünk amin legalább 1,5 méter magasra fel tudja nyomni a vizet. Ez a paraméter a szivattyúk dobozán megtalálható.

Túl nagy magasságkülönbség esetén nagyon megnövekedik a hidrosztatikai nyomás, ezért különösen oda kell figyelni a csövek szigetelésére, ilyenkor feltétlenül használjunk bilincset, és polírozzuk fel a csőcsatlakozásokat.

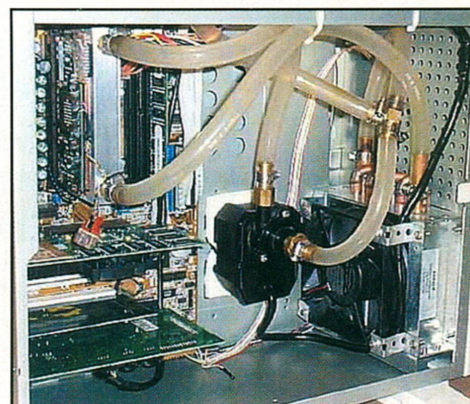
A **zárt rendszerek** előnye, hogy sokkal kevesebb folyadék elég hozzá, és gépen belül is elhelyezhető, ezért sokkal könnyebben mozgathatóak. Ezeket azonban nehezebb megtervezni, és feltölteni, bár ha egyszer már működik, akkor nem igényel sok karbantartást.

Ebben az esetben nincs szükség tartályra, csak egy T-elosztóra a csöveknél, és persze olyan szivattyú is kell hozzá, ami nem csak merülő üzemmódban megy, hanem szívni is tud.

A T-idom a feltöltéshez szükséges. Összeszerelés után inkább vidd ki az egész hűtőkört a fürdőszobába és ott töltsd fel, ha légmentes a dolog, és nem is csöpög akkor járasd még egy ideig, közben mozgasd a radiátort is mert vannak benne légbuborékok. Ha túl sok gyűlik össze belőlük akkor elérhetik a szivattyút és akkor megáll a víz körforgása. Nem kell ecsetelnem, hogy ekkor mi történik. A T-idom középső szárát hagyd hosszúra és addig töltsd, hogy maradjon még hely a hőtől kitáguló folyadéknak, és maradjon benne levegő is.

Ha minden klappol (elsőre nem fog ☺), akkor rakd be a gépbe.

A vízhűtés további előnye, hogy akár ki is lehet vezetni a csöveket az ablakon kívülre, így ilyen hidegben elég jó hőmérsékleti eredményeket lehet elérni, ami tovább növeli a processzor tuningolhatóságát. Így a processzorból ki lehet hozni az abszolút maximumot. Jóval nagyobb feszültségeket és így jóval nagyobb órajeleket is el lehet érni vele, mert biztos, hogy nem fog túlhevülni. A kész rendszert ki lehet próbálni akár egy vasalóval is ☺



## Hűtőfolyadék

Tiszta vizet nem szabad használni! Még az ioncserélt, desztillált víz is a csőben lévő baktériumok hatására pár hét alatt megposhad, algás lesz, satöbbi. A blokkban lerakódott vékony algaréteg pedig nem igazán vezeti jól a hőt. A sós víz nem lenne rossz, de az meg erősen korrodál mindent amit ér. Az etilénglikol „fagyálló” pontosan megfelel az ilyen célokra. Nincs az az élőlény, ami megélne benne, és pontosan hűtőfolyadéknak tervezték.

Ne használjuk nagy koncentrációban, mert egyrészt büdös, másrészt mérgező. A vízzel kiválóan keveredik ezért elég 1:5-1:7 arányban hígítva használni.

További információkat a www.hwsw.hu tuning fórumában találhattok, vagy a www.overclockers.com-on.

*Atillla*



## MANGAMÁNIA

http://animevilag.freeweb.hu/

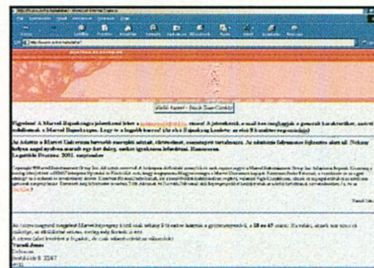


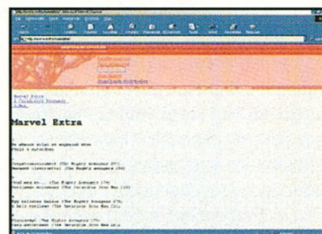


Nem is olyan régen még tiltották, mert túl erőszakosnak titulálta a nagyközönség. Ennek ellenére a japán gyökerekre épülő manga mégis tért hódított kicsiny hazánkban. Ettől függetlenül nagyon kevés szó esik erről a milliók számára közkedvelt animációs témáról. Szerintem még ti is hallottatok a televízió berkeiben végbement vitáról, és az azt követő botrányról is, amit egy egyszerű rajzfilm váltott ki. A Dragon Ball kitűnő példája a mindenki számára „fogyasztható" mangának. Nem túl erőszakos, inkább szórakoztató. Ennek ellenére némely rész közel állt a tizenhat éven felülieknek kategóriához. Magyarországon sem kivételes a manga imádata, aminek ékes bizonyítéka az Anime-Világ weboldala. Az összes híres és kevésbé ismert téma megtalálható az oldal lapjain. Aki először jár itt, komplett ismertetőt is olvashat a mangáról, annak fejlődéséről és kategóriáiról. A régebbi motorosok megtalálhatják az összes új megjelenésről szóló hírt, linkeket, bemutatókat. Nagyszerű képregények, és eredeti nyelvű videók tölthetőek le vagy olvashatóak a linken. Az erőszakosabb, és a kifejezetten „hardcore" műfajtól a leglágyabb Final Fantasy stílusig minden megtalálható. Érdemes átmazsolázni a régebbi híreket is, mert ott is találhatók igazi különlegességek. A téma kedvelőinek és új rajongóinak is egyaránt ajánlott a lap megtekintése. Küllemében és felépítésében talán a legjobb manga témájú oldal.

## AKI A KÉPREGÉNYT SZERETI...

http://www.extra.hu/adattar

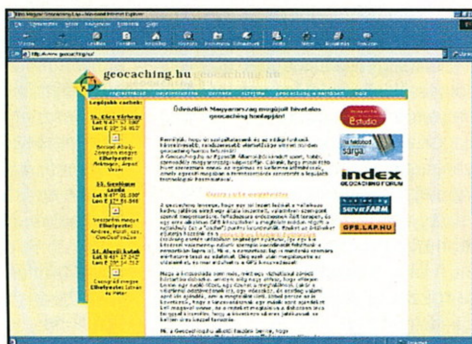





Saját példámat alapul véve, szerelmes voltam egész gyermek és serdülőkoromban egyaránt. Nem csak a gyengébbik nemre gondolok, ugyanis volt, és van is egy örök szerelmem, a képregény. Emlékszem, milyen csaták folytak közöttünk a legújabb számok birtoklásának jogáért. Itt most nem a Magyarországon régen is kapható füzetekre gondolok, hiszen azokat bárki megvehette. Viszont egy eredeti (külföldről belopott) pókember vagy Superman képregény igazi kincsnek számított. Az északi országokból nekem is volt néhány példányom, és meg kell mondjam, igen borsos árat fizettem némelyik darabért. Az újságárusoknál is hozzá lehetett jutni néhány francia nyelvű Pif magazinhoz, amihez még játékot is mellékeltek. Aztán később megjelentek a hivatalos források, és a téma máris elveszítette a különlegességét. Megjelentek a Pókember, és a jóval modernebb Alien Vs. Predator lapok is, amelyek eleddig elérhetetlen csúcsot jelentettek számunkra. A Marvel Comics Amerika legnagyobb és egyik leghíresebb képregény kiadója. Az összes nagy név őhozzájuk kötődik. Például: Pókember, Superman, Hulk, Conan. Bizonyára más is szeretne felvilágosultabb lenni ebben a témában, ezért nem is ért egy kicsit szétnézni a Marvel hivatalos magyar weboldalán. Ami régen volt, de még tíz év múlva is lesz. Akár a szlogenje is lehetne ennek az oldalnak. Számomra egy szép gyerekkori emléket idéz fel, és remélem köztetek is van, akit érdekelhet a téma.

## SHERLOCK HOLMES A XX.-IK SZÁZADBAN

http://www.geocaching.hu/



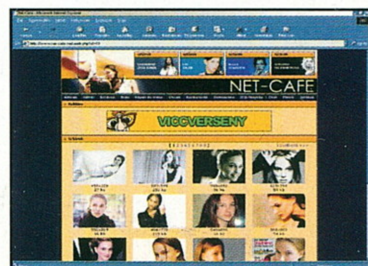

Kinek ismerős a Geocharcing kifejezés? Nem ez nem valami szójáték, hanem a modern technika által elterjedt legújabb őrület. Lényege nem más, mint a GPS-el (Global Positioning System) ellátott telefonokkal történő nyomkövetés és nyomozás. Az egészhez egy apró dobozka, egy GSM telefon (GPS-el), és sok-sok türelem szükséges. A játék kezdetén az egyik játékos elrejt egy apró dobozkát, valahol az országunk területén belül. Nem nagyobbat, mint egy tucat gyufa. Bárhová elrejtheti, akár a föld alá is, csak az a lényeg hogy megközelíthető helyen legyen. Ezek után a telefonja segítségével felveszi a hely pontos földrajzi koordinátáit, és elküldi azt a Geocharcing szövetség honlapjára. Az orbitális pályán keringő műholdak segítségével működő GPS méteres pontossággal megállapítja a helyet. Mindezek után a játszani vágyónak nincs is más dolga, mint megkeresni a dobozka helyét. A telefon folyamatosan jelzi a pozíciót, ezért nem túl nehéz a nyomozás. Csak arra kell ügyelni, hogy a megadott irány felé tartsunk. Ez azért nem olyan egyszerű. Van, hogy hónapokig sem lelnek a dobozra a játékosok. A dobozban egyébként egy kis ajándék lapul, amit a megtaláló megtarthat, de cserébe neki is ott kell hagynia valamit. Ezután jogot szerez annak elrejtésére egy másik helyen. Nagy jutalmat senki sem kap, hiszen a cél a játék maga, és nem a jutalom. Ha valakinek van ilyen készüléke, és unja a hétköznapokat, látogasson el az oldalra az infóért, és máris mehet nyomozni.

## NETES KÁVÉHÁZ, A VILÁGHÁLÓN.

http://www.net-cafe.hu

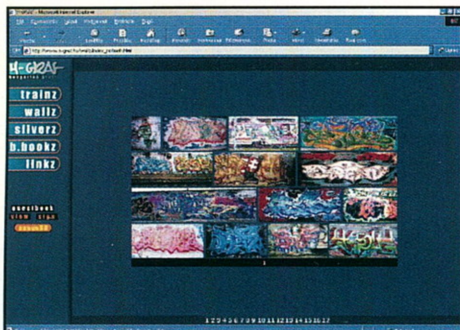


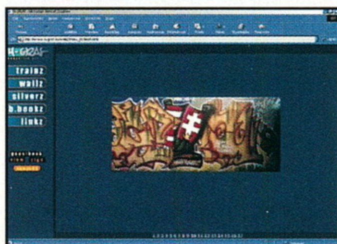

A hírek tévében való megnézése kissé unalmas időtöltés a mai ifjúság számára. Ha jobban belegondolok, akkor még ez a kijelentés is sántít, ugyanis az idősebb „netfürkészők" is a világhálón keresik a világ újdonságait. Nem csak a való világban léteznek Internetes kávéházak. A Net-Cafe egy virtuális netes szórakozóhely, ahol ugyanazokat találhatjuk meg, mint egy valódi kávéházban. Először is napi frissítésű híroldalakat olvasgathatunk, miközben rögtön láthatjuk a legújabb pletykaravatokat is. Kedvenc, vagy legalább ennyire unszimpatikus sztárok életének sikamlós részeivel ismerkedhetünk meg. Szuper álhírek és humoros írások fogadják a kikapcsolódásra vágyó látogatókra, miközben direkt elérésű linkek várnak az egyéb témára éhes betérőkre. Chatszerverek, ICQ, gyönyörű lányok és modellek fényképei, karikatúrák, érdekes üdvözlőkártyák, ingyenes levelezőprogram, fórumok. Mindemellett az én számomra legérdekesebb dolog a SCENE címszó alatt található. Minden egyes hónapban rendeznek a világon valahol egy hatalmas demó party-t. Ezeken millió tracelt és pixelgrafikai kép, demók és intrók születnek, melyek sosem jutnak ki a nagyközönség felé. Hála a Net-Cafe-nak, mindez megváltozni látszik. Itt az oldalon ezekből is kaphatunk egy hatalmas válogatást. Szerintem már csak ezért is érdemes ellátogatni ide.



## GRAFFITI, DE NEM A MUSICAL...

http://www.h-graf.hu/wallz/index_noflash.html





Minden modernebb országban megtalálhatók a „falfirkászok". Eme kifejezés igen sértő a számukra, ezért én is elnézést kérek érte, és inkább az utcai művész kifejezést használnám. Elsősorban a nagyvárosok kopárabb területein hódított a falfestészet, azaz a graffiti. Amióta flakonos festék létezik, azóta a graffiti is ismeretes az embereknek. Sajnos a hatóságok tiltják, sőt még károkozásnak is minősítik a tevékenységet. Pedig bármennyire is hihetetlen, valóságos mesterművek is találhatóak ezek között. Annyira menő a dolog, hogy japánban már hivatalos versenyeket is rendeznek a hatóságok az önjelölt mestereknek. Ezzel is biztatva a fiatalokat, hogy inkább értelmes „versenyeken" kamatoztassák a tudásukat, és ne tiltottan végezzék a falfestést. Igen komoly szponzorai és díjai vannak az összejöveteleknek, ahol normális zsűri bírálja el a műveket. Az H-GRAF oldalán Magyarország legjobb graffitijeiből láthatunk válogatást. Tonnaszámra nézegethetjük a jobbnál jobb festményeket, csoportokra leosztva. Külön kategóriákban szerepelnek a tűzfalakon díszelgő képek, a vonatok oldalára festett alkotások, és az összevissza felskiccelt ábrák. Színes és fekete fehér, komolyabb és egyszerűbb nonfiguratív képek is szerepelnek a listákon. A számotokra legjobban tetszőekre még szavazni is lehet.

## A LEGJOBBAK LEGJOBBJAI

http://www.legjobblap.hu





Már előfordult egy párszor, hogy olyan linkeket keresgettem, ahol egyszerre szerepel több érdekes és szórakoztató oldal linkje. Ez főleg akkor lehet jó, amikor egy új felhasználót ültetünk gép elé. Nekik általában a jót, szépet, és érdekeset kell megmutatni ahhoz, hogy lekössük őket. Ennek az egyik legjobb módja, ha a számukra figyelemfelkeltő dolgokat próbálunk felvonultatni. Bármennyire is hihetetlen, de nagyon nehéz az ilyen oldalak keresése. Jó pár alkalommal juthatunk el egy olyan linkre, ahol a keresőkön szereplő feltételeknek még a nyomát sem látjuk. Azért van kivétel, ugyanis előfordul, hogy a lehető legunalmasabb, vagy legsivárabb témákkal foglalkozó oldalakon lelhetünk rá egy eldugott banner-ra. Ilyen eset vezetett el a legjobblap.hu-ra is. Egy teljesen érdektelen oldal alján díszelgett a link, az érdekes weboldalak címszó alatt. Rákattintva pedig maga a Kánaán. Egy oldal, ahol kategóriákba szedve találhatóak meg az ország legjobb linkjei. Minden oldal megkapja a maga csillagját, ezzel jelezve mennyire érdemes ellátogatni rá. Az is látható, milyen nyelveken érhető el az adott oldal, és mi a fő témája. Néhány külföldi linkre is rálelhetünk, de a legjobbak a magyar oldalak. Nem is gondolná az ember, mennyi jó téma érhető el úgy, hogy idegen nyelven sem kell érteni.

## A LEGPLETYKÁSABB LEKVÁR

http://www.jam.hu/SID0X4b65db01dda35051527f19e408d32150/index.cmt





Valahogy a Kacsa Magazin jut eszembe, miközben a Jam Lapjaira téved a szemem. Őszintén bevallom, számomra kissé szemét dolog, amikor köztiszteletben álló személyek életéből derítenek ki dolgokat, hogy azzal porig alázzák az illető tekintélyét. Aztán még ez sem elég: a végén, amikor már teljesen ellehetetlenítették, csavarnak az egészen még egyet. Azzal természetesen én is egyetértek, hogy néhány milliárdosra ráhúzzák a vizes lepedőt, de határa mindennek van. A sztárok világa nem éppen irigylésre méltó. Senkinek sem kívánnám azt a hatalmas mennyiségű szopódást, amit naponta át kell élniük a „hírnév üldözötteinek". Minden reggel pontos ébresztő, torna, reggeli, fodrász és sminkes meg gyúró, egésznapi lótás futás, aztán ágybabújás a hajnalok hajnalán (**valami eszméletlen j nővel... szegények... — VargaB.**). Ja, a kacsára visszatérve. Mindenkinek vannak az életében botlások, még akkor is, ha sztár az illető. A Jam jó példa arra, hogyan lehet poénosan, és sértegetések nélkül pletykálni a hírességekről. Az oldalon az összes híresebb magyar és külföldi sztárról olvashatunk némi érdekességet. A különlegesség az, hogy a lapon nem hivatalos hírek olvashatóak. Itt a köznép mondhatja el a pletykáit. Minden személyhez tartozik valami hír (álhír), amiről aztán szabadon dumálgathatunk. Hozzáfűzhetjük a véleményünket, megvitathatjuk a dolgokat a fórumon. Emellett chatek, hírkereső oldalak, szavazólapok, és érdekes játékok várnak a látogatókra.

## NAGYON SZELLEMES.

http://theshadowlands.net/home1.htm , http://www.sjgr.org/video.htm

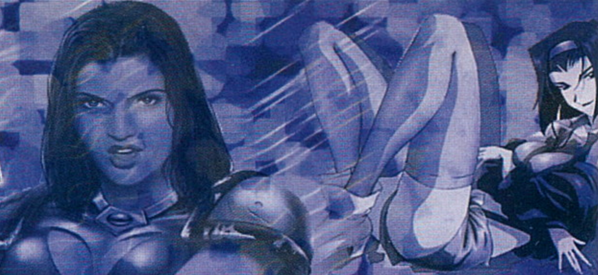


„Éppen azt ígérgette magának, hogy soha többé nem jön el ebe a kísértetjárta házba, csak egyszer kerüljön ki innét. Úgy tűnt egy pillanatig, hogy a tőle két-három méterre lebegő fénylabda észre sem vette. Ekkor Robert megpróbált elmozdulni a fal mellől, ahol eddig állt. A kezében tartott apró kamera akkuja, mintha valami rejtélyes erő járná körül, elkezdet hunyorogva halványulni. Idegei végképp felmondták a szolgálatot, amit tetézett a fénylabda közepében (mint valami szem) felvillanó két vörös fénysugár halovány alakja. Eldobta az immár teljesen kimerült kamerát, és őrült iramban szedve a lépcsőfokokat, kirohant a gázlámpákkal megvilágított jéghideg londoni télbe. Másnap, a bemerészkedők semmiféle kamerát nem találtak a helyszínen." Az alábbi idézet, a SHADOWLANDS oldalán olvasható, egy a közelmúltban végrehajtott szellemjárta ház felderítésének történetéből. Már régóta keresgettem hasonló kvalitású oldalt vagy oldalakat, ahol némi bizonyság is fellelhető a szellemvilág kísértő lényeiről. Ez idáig csak hülye történetek voltak olvashatóak, melyekhez még csak egy kép sem készült a helyszínről. A hatalmas tuti viszont itt már látható. Komplett videó felvételek nézhetőek meg, vagy tölthetőek le a site-ról. Akartok igazi szellemeket látni? Akkor érdemes megnézni őket. Egynémely annyira érdekes, hogy haza is vittem tanulmányozni őket. Ha valaki profi szellemvadász szeretne lenni, ugyancsak rálelhet a legjobb tippekre, és még a felszerelésről is megkapható a legjobb tájékoztató.

*-Uriel-*



# A HÓNAP DUMÁJA



## A legnagyobb kincs

A Nagy Tüzeket csak a legszerencsésebbek élték túl. A Tűz utáni Hosszú Telet pedig csak a legkeményebbek. A Földön éveken keresztül az alkony szürkés, borongós nappalai váltották a koromfekete éjszakákat, mérges eső szemerkélt vagy beteg por. Néha a változatosság kedvéért feketés hó borította a földeket és mindig nagyon hideg volt. Az emberiség maradéka elfelejtette a színeket és ennél többet is. Elfelejtette mi volt a Nagy Tüzek előtt, ami eljövetelekor szinte mindent felemésztett, a gombafelhők a mennyország kapujáig értek. A túlélők már nem tudták miért tört ki a háború, legtöbbjük szerint ez számukra nem is fontos. Egyetlen dolog számít: életben maradni. Hogyan? Az nem számít...

A fiú egy domb takarásában kushadt. Az utat figyelte maga előtt, ahol a fosztogatók most éppen megint ordibáltak egymással. A vita egy krómozott fémdarab miatt robbant ki, az egyik szutykos képű a magáénak akarta, de az a tárgy sokkal nagyobb érték, semhogy csak úgy megkapja felfedezése jutalmaként. Pillanatok alatt elmérgesedett a vita és a fickók az erő jogán fogják eldönteni kié lesz a kincs — ezt a fiú biztosan tudta.

A konvojt a törzs előző nap támadta meg. Nem ütöttek rajtuk nyíltan, hanem csapdát állítottak egy kanyonban. A fiú távolról figyelte a törzs ádáz igyekezetét, ahogy egy nagy és számos kisebb sziklát halmoznak fel az út fölötti egyik kiálló sziklaplatón. Tudták hogy jönni fognak a gépekkel haladók, — ahogy ők nevezték ezt a nagyon gazdag és hatalmas karavántörzset — régi elszámolnivalójuk volt már nekik velük. A munka végeztével aztán vártak a bosszúra és zsákmányra éhesek türelmével. Így a fiú is várt.

A nap már lemenőben volt, amikor a gépekkel haladók a kanyonba értek. Nem tartottak csapdától, nem is gondoltak rá, sokkal nagyobb gondjuk volt ennél. A várakozók, a felhalmozott sziklák mögött lapuló törzs és egy másik rejtekhelyen gubbasztó fiú látta a gépeken hogy sok alig vánszorog, és a szokottnál is hangosabban dörögnek, de látta a sebesülteket és a halottakat is, akiket magukkal hoztak. A gépekkel haladókat nem sokkal ez előtt támadás érte és most menekülnek, ez nyilvánvaló. Ezért nem küldtek előre felderítőket kétkerekű gépeiken, és ezért követték el azt a hibát, hogy alkonyatkor hatolnak be a kanyonba, ahol... ahol a csapda várt rájuk.

A fiú egészen jól rálátott az alatta vonuló kocsisorra. Elámult a gépekkel haladók gazdagságán, amit a rengetek működő jármű jelentett. A járgányok igazi különlegességek voltak: mindegyikben egy — egy család lakott, de utazott, hurcolta a portékáit, és ha kellett harcolt is. Ezeknek a kívánalmaknak a járművek többé-kevésbé meg is feleltek. A csapdát állító törzs tagjai a konvoj utolsó tagját nézték ki maguknak, ha azt a gépet sikerül elszakítaniuk a többitől: nyert ügyük van.

A kocsisor vége lassan közeledett, az utolsó járgány nem tartozott a legnagyobbak közé, de a fiú számítása szerint kerekei így is akkorák voltak, mint ő maga. A teteje, vagyis ahol a géppuskaállványok sorakoztak pedig legalább hatszor-nyolcszor olyan magas volt, mint önmaga feltartott kézzel.

Álmélkodásából fülsüketítő robaj térítette magához még látta, ahogyan a lezuhanó hatalmas szikla az utolsó járgány elejét összezúzza, de aztán a felverődött finom por pillanatok alatt mindent eltakart. Még ez is a csapdaállítók malmára hajtotta a vizet. A porfelhőben a konvojnak nem volt kedve további veszteségeket szenvedni, dörgő, harákoló gépeiket erősebb haladásra kényszeríttették. Még halált lövő botjaikból sem adtak le sok lövést, hiszen nem volt kire, nem követte őket senki. Pár perc múlva a konvoj végleg eltűnt a szem elől és a porfelhő is leülepedett.

A fiú alatt kibontakozó látvány egyszerre volt rémületes és lenyűgöző. A felülről lezuhanó soktonnás sziklatömb a gépmonstrum pofáját belepasszírozta a kanyon földjébe. A járgány hátsó fele éppen ezért a levegőbe emelkedett, nem túl magasra, de ahhoz éppen eléggé, hogy a benne lévő tárgyak (emberek?) az eleje felé sodródjanak, akár egy süllyedő hajón. Ez a lehetetlen állapot nem tartott sokáig, a hátsó fél a szakadó-hajló fém sikoltásával adta mindenki tudtára, hogy újra talajt fog: a járgány középen gusztustalan reccsenéssel kettétörött. Ekkor a törzs tagjai már sokadik örömkiáltásukat hallatták, igaz a gépezet közelébe csak órákkal később merészkedtek.

Pirkadatra az éjszaka folyamán látott és hallott hangok végleg megszűntek. Eleinte a fények tartották izgalomban a támadókat — és ébren a fiút. A folyékony tűz vörös és narancssárga patakokban szivárgott a roncs réseiből, ami a leselkedők számára úgy tűnt, mintha egy haldokló szörny utolsó vércseppjei távoznának megsebzett testéből. Aztán néha kék fények keltek, amik szikráztak és sziszegtek, míg egy-egy felböffentett kis füstpamacs után végleg el nem tűntek. A hang is a gép belsejéből jött és igaz, hogy csak egy haldokló segélykiáltásai voltak, mégis a legfélelmetesebb volt mind közül. Majd reggelig kitartott.

Ha ezek kinyírják egymást, én is végre odamehetek a kincsekhez, gondolta a fiú. A törzsbéliek már jó ideje fosztogattak, pontosabban inkább rámoltak kifele a roncsból. Amit az útról állva elértek azt hátradobálták, hogy később válogathassanak közöttük, de a gép belsejébe belépni még egyiknek sem volt bátorsága. Még eddig. Az igazi értékek pedig biztosan ott rejteznek...

A törzsbeliek végül mégsem ütötték agyon egymást, hanem kiegyeztek, majd pár órányi bogarászás után a lehető legtöbb „kincset" — a krómozott cső, porcelán babák, konzervek, cserepes növény, benzineskanna, CD-lemezek, töltőtollak és más valaha hasznos eszközök tömkelegét magukkal véve elslattyogtak a táboruk felé. Mivel mindegyikőjük részesülni akart a győzteseket megillető örömünneplésben otthon, nem hagytak őrszemet a roncs mellett. Minek is, hiszen lehet, hogy a következő holdtöltéig még vadállat se jár az úton, nem hogy olyasvalaki, akinek felkeltheti az érdeklődését a zsákmány — gondolták.

A fiú szülei emlékét áldotta, hisz nem hitte, hogy ekkora szerencséje lesz rövid időn belül. Most övé az egész roncs, amíg vissza nem térnek, az legalább egy fél nap, ha nem egy egész. Óvatosan leereszkedett a kanyonba és lassan megközelítette a járművet. A körülötte szanaszét heverő limlomot már megtaposták vagy tönkretették a törzsbéliek, ha valami igazán érdekeset akar, akkor be kell másznia a gép belsejébe.

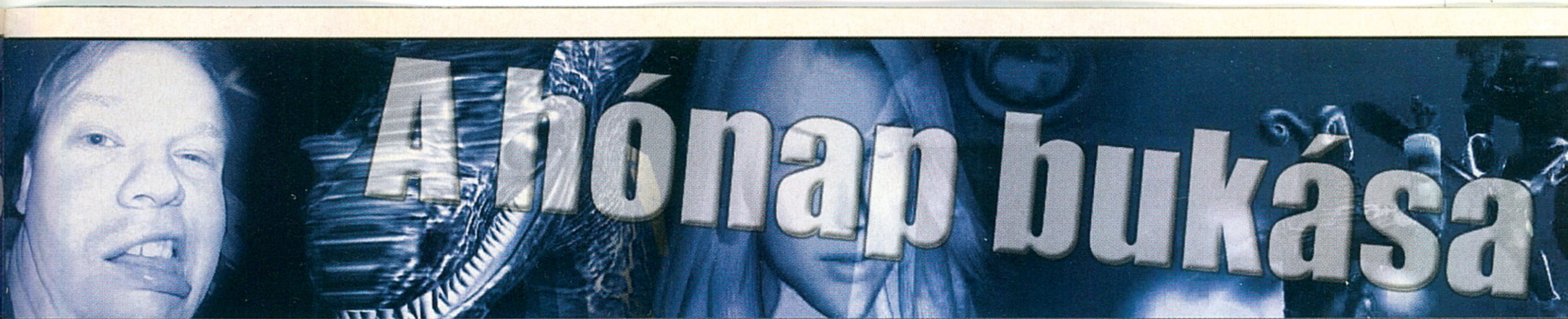
Azon a részen, ahol kettétört, most óriási lyuk tátongott. Látta a pengeélessé szakadt páncélzatot, a felső szintről kócos hajfonatként lelógó kábelrengeteget... és a mögötte homályba burkolódzó belső részt. Nem tétovázott tovább, bemászott a roncs alsó szintjére, próbált nem hozzá érni az éjszaka még kéken sziszegő fémkígyókhoz és már ott is volt a gép gyomrában. Az égett szag szinte elviselhetetlen volt és a sötétség is nagyobb, mint gondolta. Óvatosan továbblépett a bejárattól éppen körbekémlelt, amikor meghallotta a nyöszörgést, ide, ide, segítség, kérem — könyörgött valaki, hangjából ítélve öregember. A fiú megrettent, el akart menekülni, de újra hallotta a könyörgést és megesett a szíve. Pár lépés után felfedezett egy emberi alakot, ott feküdt egy ledőlt faliszekrény alatt. Már alig lélegzett, de a szemei a fiúra szegeződtek, a szája szinte hangtalanul formálta: segíts...

A szekrényt nem is volt olyan nehéz leszedni vénemberről, mint gondolta, az öreget talpra állítani viszont annál inkább: Azt mondta, nagyon fáj, ha lélegzik, de meghálálja, hogy megmentette az életét. A fiú megígérte, hogy elrejti a törzsbéliek elől, az öreg pedig azt, hogy cserébe megkapja a lehető legértékesebb kincset, amit adni tud. Megtanítalak olvasni, mert ha el tudod olvasni a régiek könyveit, mindet megtudhatsz belőlük, amire életed során szükséged lehet... - magyarázta.

Néhány nap múlva, amikor az öreg már jobban lett egy rejtekhely mélyén, azt mondta beváltja az ígéretét. Maga mellé ültette e fiút és hátizsákjából elővett valami olyasmit, amit a fiú még soha sem látott. Az egész járművet kirabolhatják, nem számít, ha ez megmarad! Papírnak nevezik, mesélte az öreg, miközben óvatosan kicsomagolta a füzetet. Óvni kell, mert könnyen tönkremegy, azért is ilyen értékes mára, mert csak nagyon kevés maradt fenn. A papíron vannak betűk, magyarázta, amiket ha el tudsz olvasni, olyan mintha beszélnének hozzád más emberek. Látod, ennek ez elején is számos betű van, benne pedig még sokkal több. Ebből fogsz megtanulni olvasni, az elejére az van írva, hogy...

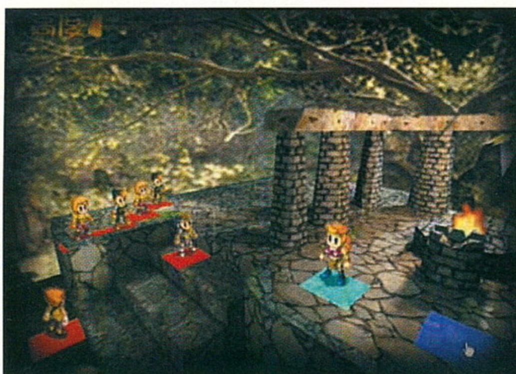
*Mi van írva annak a füzetnek az elejére, amiből a fiú megtanul olvasni?*
*Ezt könnyű* megtudni, elég ha becsukod azt, amit olvasol...

*Balage*




# Holy Sword - The Ring

Alig pár napja csupán, hogy VargaB valami 3D-s manga remek szemléjére szánta el magát. Ha emlékeim nem csalnak, voltak abban házak, meg talaj, s rengeteg sprite karakter. Olyasféle karakterek, melyek részletessége révén azt sem lehetett egyértelműen kizárni, hogy valami jópofa darab lehez ez a — mint később megtudtam — Holy Sword című projekt. Egy váratlan pillanatban érkezik Balage, kit meglepetésszerűen ér a felismerés — pillanatokon belül kezébe nyomattatik a Szentséges — khhhhmmmm— Holy Sword Korong, az arról való cikk megírásának célzatából kifolyólag. Mondom is neki kétesnek szánt pofával, hogy nagyon legyen résen: sprite figurákat használ a mű, jókat lehet rajta alázni. Látom is a fején, hogy örül. Aztán pár nap múlva VargaB nem rest megzavarni legédesebb álmomat, s mielőbbi befáradásra buzdít— mint jelzi, megvan a Hónap Bukása. S lévén, minden munkahó legüdvözlendőbb történései közé tartozik ez, megyek is erősen. A korongon ismerős felirat: Holy Sword. „Hádedeháteznemeaze..." VargaB ridegen felel, mint 100-ból 23673-szor általában: „— De igen. A Balage visszahozta mert ez olyan sz*r, hogy csak Hónap Bukása lehet belőle. Úgyhogy vidd, ne magyarázz!" Kérdem tőle, jön-e füstölni. VargaB igennel felel, mint ezen kérdésre 10-ből 10-szer általában. (Múltkor már pedzegettem neki a leszokás gondolatát, felhívván figyelmét a dohányzás érszűkítő hatásaira, stb... ám van egy trükkje: esténként felhörpint egy pohár borocskát, mely ugyebár ippeghogy értágító hatással bír. Így elvi síkon, ugyanott van az ember. Próbáltam.






Működik.) Immár láttam, hallottam, éreztem a Holy Swordöt. Emléke örökké velem marad. De azért titkom remélem, hogy talán mégsem.

## Prezentáció

Immár kétség sem fér hozzá, hogy bizonyos fejlesztők tömeges mangagyalázat-előállításra alkalmas motorok megkötását tűzték ki céljukul. A fejlemények pedig azt mutatják immár, hogy elhatározásaikat tettek, méghozzá rettentő tettek révén meg is valósítják. Érkezett a Battle of Youstrass, s most a Holy Sword. Sőt, bizonyos szempontok szerint a Dreamcast klasszikus Hundred Swords PC adaptációját sem tartanám túlzásnak egy kalap alá venni ezen Csodákkal. Legalábbis, amit a ma fejlesztéseitől elvárható jegyekhez képest mutatnak fel ezek a játékok. Honnan is lehet felismerni egy mangamoslékot? Nos, első s legfontosabb jellemzőjük a 640*480-as fix felbontás. Ha ilyennel találkozunk, úgy már érdemes padló helyett gyanút fognunk. Aztán ha beindul— s ekkor már rendszerint beindul—



a nyolcvanas évek arcade kultúrájára oly jellemző, hangszereltségében ódon MIDI-kre emlékez-tető zenei aléfestés, úgy szinte már biztos: újabb mangagya-lázat érkezett. Félreértés ne essék: ezen jegyeken túl még lehetne egy játék remek (lásd Guilty Gear X). Ám ezen művek nyüstölésekor, mintha pici PC-nk folyamatos légzésproblémákkal küzdene — csak azt várja az ember, mikor dobja be a törülközőt a csapnivalóan gyenge, szemmel érzékelhetően is botrányosan rossz kóddal szemben. A közelmúlt során megjelent, fent említett mangagyalázatok mindezen jegyek büszke tulajdonosainak vallhatják magukat— ám aki azt hitte, ezt fokozni lehetetlenség, az először csak fél szemmel merészelje lecsekkolni a Holy Swordöt. S ha nem fordul le a székről, úgy lehet tovább kísérletezgetni. Hát igen — első pillantásra még megehetőnek tűnhet a perspektivikusan szaladgáló kamera, a térképen lézengő, sok színes sprite. Az ember azt gondolja: „hja, VargaB nyilván nem akarja leterhelni a gépét munka közben, így nem futtatja nagy felbontásban. S naná, hogy szaggat kicsit— hiszen a háttérben VargaB rendszerint egyszerre designol, egyszerre zenél, egyszerre letölt— multitask a csóka, meg a gépe is." Nem úgy van ám az — tökmindegy, mi duruzsol alattad, gépерő avagy GeForce chipset: a Holy Sword motorja egyszerűen rossz. A Hundred Swords ehhez képest tükörsima, a Battle of Youstrass ehhez képest kiforrott alapvetés. Installálást követően egyszer hajlandó elindulni, aztán nem hajlandó. Restart. Megint megy egy kört, aztán kétszer megfagy. Remekség. Szinte már válaszért kiált a kérdés: mi is ez?



## ...hát... mittudomén...

Ez persze csak vicc, a rutinos szemlélő azért képes megállapítani hogy elmélkedésünk tárgya egy, a Final Fantasy-re, Zeldákra hajazó manga RPG szeretne lenni, s meg kell hagyni: az ehhez szükséges követelmények birtokában óhajtja magát ezen poszton tudni. Mágiarendszer, formációk, temérdek tulajdonság, stb.stb. Mégis, rezzenéstelenül állíthatjuk, hogy az egész nem ér semmit, de semmit, de „semmitse — nem." 2002-ben jelentkezni egy efféle, mind stabilitás, kezelhetőség, valamint prezentáció szintjén is megbocsáthatatlan gyengeségekkel küzdő förmedvénnyel ugyanis, még a legnagyszerűbb RPG szisztéma, avagy sztori esetleges voltát is megölné. No azért ne tessék sopánkodni — a kezdő dialógus főhősünk jó édes anyukájával azért nem vetít előre sosem látott-hallott minőségű történetet. Ám ezzel együtt is meg kell hagyni, hogy az alkotók dolgoztak a Holy Swords szisztémán s sztorin. Legközelebb csak programot kell írniuk mellé, s akkor újra foglalkozunk vele. Bizony!

*by GyZ*

# Csevegő

**Rendszerkataklizmával kezdeni egy új évet ugyan nem túl élvezetes, ám igen praktikus. Tudván tudva, hogy egy alapvetően kiegyensúlyozott lelkületű PC átlag évente egyszer, kedvezőtlen konstelláció esetén kétszer, háromszor hajlamos összeomlani — célszerű lehet már az új szezon elején túlesni azon. A múlt havi számban debütált Alien™ s én már meg is tettük ezt — így friss, üde, fialatos rendszerrel nézünk az elkövetkező időszak elébe. (Megnyugtatásul közlöm: az itt rezidens PC-n futó Sonique már most Illegal Operation üzenettel követ el harakirit minden startup alkalmával.) Hallgassuk először Alien™ történetét, kiemelt figyelmet szentelvén a hazánk PC szervizeit jellemző olajozottság magas fokának. Enyhítő körülményként jelezzük, az alanti történetben nem kis szerepe lehetett a karácsonyi hisztériának. Kapcsoljuk az LV426-ot.**

Hi!
Karácsonyiról már lekéstem, ezért „csak" Boldog ésKByte főszerkesztésben sikeres Új Évet Kívánok.

**(ez kedves — de kinek?)**

Amúgy elég idegesítő amikor az ember pécéjének elszáll a tápja és vele eggyütt a többi alkatrész is. És milyen nehéz volt beszerezni mindent, így karácsony előtt. A cég akihez elvittem a gépem már régi ismerősök, gondoltam így kicsit gyorsabban fog menni az ügyintézés. Háááát, tévedni emberi dolog. Elvittem a szervizbe a gépet és mondtam a hibát, amit otthon is meg tudtam állapítani. Táp kampec, vinyó szintúgy. Eltelik három nap. Megyek, hogy megkérdezzem van e nagyobb baj (bár a legnagyobb a wincsi, mert rajta volt az összes képem és emiatt már nagyon ideges voltam.) Mondja a srác nagy büszkén, hoigy neki is sikerült meállapítani, hogy a vinyó és a táp tényleg nem működik. Baró, de ezt eddig is tudtam. Kiderül a nagykerben nincs táp. Éljen, még három nap várakozás. Következő látogatásomkor már előrébb jutott. Megállapította az alaplap is jobb létre szenderül. Hát nincs mit tenni kell valami. Kérdezem miket menyiért tudnak szerezni. Ez se ment zökkenőmentessen. Még pár nap várakozás, mert „nagyon elfoglaltak". Hát jó végre rendelnék egy bizonyos alaplapot, erre az már nem lessz idén, csak jövőre. OK. Akkor másikat. Megint várakozás. Bemegyek a boltba, mondják sikerült szerezni, de van egy kis bökkenő. Már kezdtem volna őrülni, de sikerül lelombozniuk. A beszerző srácot kirabolták valamelyik nagykernél. Még pár nap várakozás, és ismét be. Megvan minden, már csak keveset kell várni, míg beszereli. ez szokás szerint pár nap. Megyek érte, nagy örömmel, erre kiderül a CD-ROM is már csak a másvilágon tud olvasni. Hát én nem mentem utána, akkor ez is cserére szorúl. 2 óra várakozás után boldogan vittem a gépem haza 23.-án. Már csak a kicsipuha ablakocskákat kellett kétszer telepíteni, és írhattam is ezt a mailt.
Na csá
ALIEN™

**Pfúúúú, borzasztó lehúzós lehet karácsony tájékán rohangálni egy atomjaira hullott konfiggal. A bizonytalanság, a megválaszolatlan kérdések — vajon elszállt-e a Madonna Home Video, vajon megvan-e még az a screenshot, ahol tizenhárom fickót zúzok le pajszerrel, vajon Isten-e a legjobb gitáros, stb-stb. Nekem még bohó ifjúkoromban szállt el az Amigám meghajtója, míg Bálint barátommal rá nem jöttünk, hogy csak oldalára kell állítani az egész cuccot. Korai PS2 konszepsön. S noha egy oldalára fordított Amiga az esetek többségében elég furcsa látványt nyújt — nem beszélve a gépelés körülményességéről — a modell még ma is üzemképes. Ez már valami, mi? Szóval, hogy kataklizma. Képzeljétek: ez a szegény kis PC, mely oly nagyfokú áhítattal tűri a klimpírozást — bár a keyboardot már nem lehet összepattintani, hüpp — a közelmúltban gazdatest lett. Letámadta a W95CIVH névre hallgató vírus. Lévén első, s remélhetőleg jó ideig egyetlen vírussal való konfrontációm volt ez, ismertetném a diagnosztika, valamint a döggel történő csatározás egyes fázisait. Na most tudni kell, hogy jómagam nem használok vírushergelőket. Megvan az a tulajdonságuk, hogy startup alkalmával mindent s mindenkit hosszasan méricskélnek egy esetleges parazita nyomait kutatván, egy GyZ pedig többek között hallatlan tempójáról, valamint relatív lustaságáról nevezetes — így minden indításkor kivárni a vírushergelő jóváhagyását, oáááá — nem jó, nagyon nem jó. Aztán egy szép napon az ember menne fel a netre, konzultálandó elektronikus postaládájával, avagy becsekkolni az Uriel féle oldalakat. S placcs: nem indul az Explorer. Valami „Internet provider not found or currently unavailable" féle műsort sugároz a stóc, ám a rutinos júzer jól tudja: a hiba nem itt van. S tudja azt is: a technikai ügyfélszolgálaton maximum egy kellemes hangú bőrrel konzultálhatna, ki bármely időben kész elregélni az optimális körülmények között történő csatlakozás feltételeit. No para: ott a control panel, és a dial up networking — s lőn: innen meghívható a háló. Nagyjó. Aztán mikor eltelik pár nap, s az emberfiát újra számítógépközelbe szólítaná a szükség, a Hypersnap — mely program sreenshot készítésre használatos, sőt az itt publikált kritikák képi felhozatalának 99%-a is azzal készül, bizony — közli, hogy ő most valószínűleg vírusgazda, úgyhogy hagyjam békibe. Majd kinyírja magát. Így: _gyzmutatja_. Ekkor az emberfia már hajlamos ajakszegleteit a lehető legtávolabb húzni egymástól, hogy aztán belefogjon kedvenc kis képlopójának pátyolgatásába. De az egész, „*hász nó effekt:*" a Hypersnap továbbra is igen ingerült, igen beteg, s igen elutasító: „ Valószínűleg vírusgazda vagyok, szkenneld be a vinyódat, és haggyál békibe!" Fél órányi kísérletezés után az ember elregéli a „há' b*szdmeg..." kezdetű varázsigét, majd újabb nyomok után kutat. Ahhh! Meg is leli azt az ellenállhatatlan, édes-kicsi, ingyom-bingyom csurimadár Half-Life shortcutot a desktopon, s szinte tudattalanul nyom rajta egy kövérduplaclicket, gondolván: majd ölök egy keveset, s közben tűnődök a hiba lehetséges okozatain. Nem úgy 'a! Mert a Half-Life közli, hogy: „your HL executable has been modified. Please consult your...." Áááááá! Nem veheted el tőlem, nem veheted el! De bizony, a vírus elveheti. A használó kezdeti ataxia tükrében elvergődik az Explorerig, miközben csendesen mantrázgat magában, a Nagyfiú legyen már olyan jó, s engedje fel a netre — letölt ő minden vírushergelőt szépen, jól, lelkiismeretesen, csak ne halódjon itt meg neki mindenki. Pfú, első objektíva kámplítüd. Neten vagyok. A'nyád! Ez meleg volt. Izzítom is a Kazaa Media Desktopot, majd három óra elmúltával zwei darab, ultrafrankónak mondott vírushergelővel távozom a valónak hitt világba. Nagylaza, röffentsük be Egyeskét. Prrrrrr! Prrrr-rp-rp-rp-rp. Közli a csomag, majd buzgón installál. Pár perc múltán már lehet is szkennelni. Szkennel. És szkennel. És szkennel és szkennel és szkennel. Aztán valami kéz tűnik fel, mely egy felettébb undorító lényt szorongat ujjai között. Atyavilág, itt a genyóputtony! W95CIVH, veszedelmes, éhes, irgalmatlan, s megfertőzte a Burger Time-ot! Pudingpróba, kísérletet teszek említett zip állomány megnyitására. Nem működik. Nosza, felkérem a vírushergelőt, nyúvassza ki a klasszikusban lappangó parazitát. Készséggel így tesz — a Burget Time működik! Dejó, nyomok is egy high score gyanús menetet. Szkennel tovább a hergelő, berregteti a vinyót úgy, hogy az már nekem kellemetlen. S lőn! Újabb gazdatest. Majd újabb s újabb s újabb. Egyeske tisztít, szkennel, tisztít, szkennel — aztán ilyet szól: „Te öreg, a helyzet az, hogy egy egészen nagy vödör sz*rban turkálunk két egészen kicsi bottal, úgyhogy érdemes lenne becsekkolni a Boot Recordodat, hm?" Perszepersze! Csak tedd, amit jónak látsz, Egyeske! Restart. A Boot Record — phúúúú — érintetlen. Szkennelünk tovább. S micsoda jó hecc: Egyeskének csak a Hypersnap kedvetlenségéhez mérhető módon van arca közölni, hogy: „ajjajajajajj — engem is megfertőzött a vírus, sorryka." Ezen ponton már nincs mit tenni, az ember vagy lerúgja pörgőből a monitort, vagy félrevonul kicsit kontemplálni, afféle Gondolkodó pózban. Én az utóbbit választottam, jóllehet 99-szer kellett elszámolnom tízig a döntés meghozatala előtt. A vírus eszerint nemcsakhogy terjeng, de már ott lappang minden második szektorban. Ötletszerűen nyitogatok meg pár képet, csodálkozom, pár kedvencém miért is kezdi babrálni a monitor hertz-kalibrációját. 'Oppá, jobb lesz szépen nem-nyitogatni. A maradék vírushergelőt már régen megcsócsálta a W95CIVH, irány hát a net — hátha alapon. Megkísérlek letölteni egy képet, mely le is jön. Megnyitnám, de nem lehet — legrosszabb félelmeim beigazolódtak. A vírus immár minden új keletű file-t instant jelleggel támad be. Hát ez elég rossz. Mp3-ak, dokumentumok, mozik, pár alkalmazás — ennyi tűnik épnek s makulátlannak. De ki tudja, meddig? Így az ember letarhálja az öccsét egy vinyóra, hadd nyomjon már egy kövér backupot a nélkülözhetetlen, még egészséges fileokról, aztán az elkövetkező napot s az azutánit a szakszerkezet közvetlen közelségében kényszerül tölteni.**

**A következő lépés ridegen, ám kérlelhetetlenül hangzik: Format C. Enter Volume Label 11 characters, Enter for none. Plty-plty-plty. Volume label is SaboteuR.**

***

**And now... for the Óévhagyó Intermezzo!**

Hahhh... Megint itt van. A Karácsony. Mintha csak tavaly lett volna (lehet, hogy télleg tavaly volt...?). De Karácsonyból sose elég!
Beütemezett sablonunk: Hisz maga az Élet is egy nagggyon hosszú Karácsony: életünk minden napja egy - egy ajándék!
Na, de hamár itt van (a Kajácsony), álljunk meg egy percre és csodáljuk különlegességét! Mindenki parázik („Mi a ***-t vegyek annak a ###-nak?"); a plázákban, cicicenterekben egymást öli a vásárlótömeg egy-egy ritkaság számba menő éneklő karácsonyfáért vagy pacalpörkölt készítő készülékért; a kereskedelmi adók hangulatos karácsonyi műsorokkal árasztják el a nézőket, mikben télapóruhás bácsik gépkarabéllyal teremtik meg a békés karácsonyt a bűntől hemzsegő metropoliszok ártatlan lakóinak; a forgalmi dugókban a hőfeketítő szmog keveredik,a kiszűrődő karácsonyi dalok hangfoszlányaival és a sofőrök heves anyázásával... hiába a Szeretet Ünnepének miliője —hogy azt ne mondjam- filingje utánozhatatlan.
De nincs is annál szebb, amikor a család összejön az ünnepekre, együtt vacsorázik, beszélget és egyáltalán: törődik egymással. Ebben áll a Karácsony lényege, ez A Karácsony! Persze az sem utolsó érzés, amikor az ajándék díszes csomagolásból egy Geforsz4 UltraProMMX csusszan ki :)
De mit is akartam mondani? Ya, persze! Hát akkor kívánnék az 576 tímnek és lelkes olvasótáborának nagyon kellemes Karácsonyi Ünnepeket, és sikerekben, szuper gamekben, előfizetőkben gazdag, és bugokban, klónokban, „mintegyekben" :) szegény Újévet kívánok!
Tök vótam, vagyok, leszek
**Neked is hasonló jókat, Tök!**
**Megnyugtatlak: a mintegykészletek elfogytak, utánnyomást nem tervezünk. Mindazonáltal, be nem kalkulált mintegykészletek meglepetésszerű beérkezése esetén, említett mintegyek ugyancsak meglepetésszerű használatának jogát fenntartom, mintegy.**

***

Hey Yo B. + 576 Team :)
Aminap olvasom a Chewy-t, erre miket látok... Gyézé meg vmi Peti gyerkőc Keményen emuzgatnak..:) mielőtt még vki szépen felírná a beutalót a szanatóriumba, elmesélem, hogy Emulátorokról van szó..:) Gondoltam megosztom a nagyérdeművel néhány gondolatom a témával kapcsosan..(újítások rulz) Még valamikor tavalyelőtt kezdődött, mikor komolyabban, az FPS szóra az ezredmásodperc törtrésze alatt reagáló fejünket a témára irányítottuk.. most azt kellene mondanom, hogy igen, természetesen minden 1es game testing művelete után toroltuk a cuccost, de asszem felesleges lenne, mert minek..:) Nah, a lényeg, hogy annyi, de annyi sok új cuccos leledzik manapság, s közben annyi új régi game közül válogathat az ember, hogy a végén azt sem tudja, mivel játszik éppen... mint rajtam kívül még olyan sokan, végigéltük a Spectrum/Commodore párostól kezdődően az amigán át a pc-s, konzolos korszakot, eljutunk egy olyan pontra, hogy ehh, nosztalgiazni kellene egy kicsit.. de hol is, merre is keressem? Ekkor jött az Emu mánia, a Romvadász korszak, melynek aztán meg is lett az eredménye. Olyan játékokkal kezdtünk játszani, amelyeket Európában még csak kép szintjén sem játhatott a lelkes „gémer", aztán ez később magával rántotta a többi hasonló „hozzáférhető elméletileg, de nem tudom hazacipelni a játékgépet a teremből, hogy ne vegyék észre" Game-kat is.. Így aztán elkezdődött.. Emlékeztünk rájuk, de címeket nem tudtunk és jött a : te figyu, emlékxel, volt valami cucc, ahol valami Szamurájok ütlegelték egymást, stb.. Eleinte még csak ömlesztve, aztán nem sokkal később már nem csak arcade gépek, hanem otthoni konzolok Rom másolataira is vadásztunk..SNK,MAME,Sega-N konzolok mindennemű változatai, Arcadebol a Segások, Capcomos rendszerek Rom illetve HDD imagejei, és stb..stb.. Ezekről csak annyit, hogy az eltérő rendszerekhez mind más és más Emu tartozik (1-2 multi kivételével lsd: MAME, vagy Kawaks,stb..) ,persze vannak rosszabbak es jobbak is..(GyZ-nek üzenem, hogy N64-bol jelenleg a TRWin a legjobb: Még a zelda2-t is viszi:) ) Természetesen vannak olyanok is, amiket csak non-publicosan lehetett megszerezni, pl. a Killer Instinct 1-2 HD imagejeit kemeny 430 Mega:) saját Ultra 64 Arcade gép emulátorral, vagy emlithetném a Street Fighter istentudja hanyadik, Ex3Plus vagy III, Zero - Alpha 2 valtozatát, amely Kemely CP2/S / S3 / ZN-1 Generácios masina.. Nagyjából ennyit szerettem volna megosztani a T. nagyérdeművel, persze cikkek 10-oldalait lehetne írni a dologról... Még talán annyi, hogy ezt külföldön már régóta ismerik, vannak országok, melyek keményen nyomulnak a témával... pl. franciák, csak picike országunkban nemtud a Gamer társadalom róla..T. a kivételnek ;) Az 576 Fórumában is van 1 topic, ami ezzel foglalkozik, igy ha érdekel vkit, ott nyugodtan kérdezhet..:) + van pár esetleges link, amin el lehet indulni..:) Így levelem végén szerintem minden 576 Fan és olvasó, valamint a magam nevében Boldog Karácsonyt kívánok az 576 Stábjának, s reméljük, hogy még nagyon sok évig tehetjük az 576 Kbyte decemberi számait a Karácsonyfa alá :)) és PUÉK :) (emlékzetek? Programgazdag....:) ... away uff, én voltam: Stinger
**Mint az Stinger írásából is kitűnik, az emulátorok révén egy egész korszak legteljesebb kifejeződésébe nyerhetünk bepillantást, míg a téma külön aktualitást élvez e-havi fight-áttekintésünk okán is. Aligha kérdéses, hogy az emulátor, romvadász kultúra mára már valóban külön műfajjá, ha úgy tetszik: szakterületté nőtte ki magát. Ember legyen a talpán, ki képes hatékony módon, szisztématól sem mentes alapon eligazodni a hatalmas kínálat kebelén. Gondolok itt olyan dolgokra, mint pl: létezik egy Callus nevű emulátor is, mely javarészt a Capcom féle anyagokat futtatja — ám megjelenését követően nem sokkal betiltották. Be lehet persze szerezni, ám program-ellátottsága a MAME-hoz képest igen soványka. A MAME viszont mindent emulál, amit a Callus emulál. S akkor még nem beszéltünk a csak ezen platformon fellelhető arcade klasszi-kusokról. Különben az sem kizárt, hogy a Callus s MAME romok kompatibilitást élveznek, hiszen ha jól tudom — nem kisebb szaktekintélytől hallottam, mint Martin — úgy ezen romok az eredeti arcade gépek által használt tárak 100%-os kópiájának foghatóak fel. Így bátran buzdítunk mindenkit, vesse bele magát az emulátorok világába — a csalódás esete eleve kizárt. Ezeket a romokat ugyanis irányított játékra tervezték. Semmi műspira, ráhangolódási kényszerűség. Csak a játék. Lebilincselő birodalom. Kérdéseitekkel, felfedezéseitekkel látogassátok a Stinger által is említett topicot, ez a genre örökérvényű figyelmet s törődést érdemel. Jól hallok? TRWin?! Kösz az infót, Stinger! Már izzítom is a War Gods romot. Első szabály: a vérbeli Emu szakember SOHA nem töröl le egyetlen, működésképtelennek vélelmezett romot sem, lévén nem tudni mikor érkezik egy emulátor, mely vígan lepörgeti azt. Hajrá, emberek!**

***

**Irodalmi Alrovat**

Kegyetlen rémálmok kínoznak téged.
Képzeletben rendőrök jönnek érted.
De ez már nem álom, hiszen előtted állnak:
Nem egy téves bejelentés, csak rád várnak.
Homályos minden, úgy érzed: véged,
A családtagok könnybe lábadt szemeit nézed.
Kutatod bennük a szertefoszlott bizalmat,
De nem látsz mást, csupán kételyt,és

siralmat.
Tehetetlen vagy akár egy darab kő,
Amikor odalép a kocsihoz a bizonyos nő,
Akit imádsz, hehe, tiszta szívből szeretsz,
Elbúcsúznál tőle, de már semmit sem tehetsz.
A szülők és a haverok nem értenek semmit,
A lány meg csak zokog: ez mindenkit megrendít.
Elindultok és ő csak zavartan áll.
Egy dolog bíztat: hogy talán megvár.
A nagy balhék, a sok pénz,
De mond, mik azok amiket ezzel elérsz,
De mond mi ér ennyit, de mond mi az amit ebből felmutatsz,
Hogyha a sitten, egy cellában megrohadsz...
Nincsenek haverok,és nincsenek nők,
Csak ők vannak egyedül, egyedül ők.
Ők akik egytől egyig úgyanígy jártak,
Nem igazi haverok, csupán sorstársak.
Magányos vagy, és jön egy újjabb péntek:
Be-, bevillanak az otthoni képek...
Elemészt a szüleid megóvó szava,
Magadba roskadsz: Ne sírj Mama!
Hiába senki se hallja,
A sok rács a szavaidat mind felfalja.
Egy mondatot találsz a falba vájva:
Az alvilágnak nincs romantikája...
Vakít a nap, ahogy kilépsz a fényre.
Virágokat találsz az utcádba érve...
Leszakítasz egyet, és fogadalmat teszel:
Nem csinálsz baromságokat, becsületes leszel.
Csalódottan fogod fel, hogy minden más:
Rengeteg az újdonság, a változás.
Az utcádba érve az egész tested megremeg,
Nem köszön már senki, elfordulnak az emberek.
A csajod, hehe, most eléd jön futva,
Hogy tényleg megvárt, de azt csakis ő tudja.
A jelenlétében igaz egy cseppnyi tüzet csiszol,
De már ez sem a régi, már benne sem bízol.
A szülők és a haverok nem változtak semmit,
És ez a dolog az ami a körülményen enyhít...
Örülsz, hogy kint vagy, de belül vérzel,
Jó a hangulatod, mégis rosszat érzel..
Álmatlan éjszakákat szül a sok-sok sértés,
Újra kiújul a múlt, s a kísértés.
Az éjszakádat dudálás kavarja fel,
A társaid jöttek haver, most menned kell..
Bár megfogadtad igaz azt, hogy nem mész el újra,
Most mégis rálépsz a bűnöző útra.
Egy mondatot motyogsz az autóba szállva:
Az alvilágnak nincs romantikája...
zombie-nyuszie

**Itt jön egy üzletember:**

Csöööö!!Tegnap írtam remélem, azóta még te vagy a fószer. Ha nem akkor hali.Úgy vettem észre hogy kevés az olyan levél amiben dicsérnek titeket.Pedig megérdemelnétek a dicséretet. Ehelyett a sok tukó szidalmaz titeket, pedig az újság SIIIIIIRRRRRRÁÁÁÁÁLLLLYYY. A borítok egyre jobbak. Hónapról-Hónapra jobbakat raktok be. Az előzetesek jók és felkeltik az érdeklődést. A cikkek sok információt tartalmaznak és a rovatok fúúúúú. De sok málé szájú, csak fikázzák az amúgy tök király újságot. De mától ennek vége mert itt leszek és lecsapok mindenkire akinek nem tetszik valami. Már megvettem a hegesztőt na meg a spájszert. **(héló! És a vazelin?!)** Ja tudom semmi sem tökéletes így ti se,de nem álltok messze tőle. Talán az egyetlen hiba hogy a csewibe olyanok írnak mint én ezért ingadozó a szinvonal. De én mindig jókat szoktam röhögni rajta. Főleg a disco szervezés volt sirály. Ja továbbra is várom a választ mi a jobb egy gép vagy egy nő? **(a gépnő)** Illetve melyik az olcsóbb szórakozás? **(hja, ha ez neked szórakozás...)** Na itt egy téma a csewibe hátha így nem ugyanazokról fog szólni. A haverom szerint nem fogok bekerülni a csevibe. Léci rakj be és igérem hogy ő és én is előfizetünk. Légy jó. by<kis pite> u.i kapsz wiskyt ha beraksz vagy inkább memória kell?
**Mmmmmm. Whisky one. Sétáló Jancsi, '89-ből. Szilveszteri leftóvör. Hatásmechanizmus szintjén érdekes parádénak mondható Azonnal Ölő Méreg s Isteni Nedű között. Ergo memória kell. Nix apelláta. Következik — e havi fikaszeksönünk, hogy mindenki bölcs legyen tőle.**

***

**Ülő Bika**

Nem' tom mit akarsz te ott kisfiam, mert eléggé botrányos vagy! Ezt most nem úgy értem, ahogy te gondolod. Van ez a decemberi szám, abban a hírek című rovatrészben kb.: 20-szor volt benne aza szó, hogy „ficsőr", (**a VargaB-ről beszél, figyelem, figyelem: a VargaB-ről beszél. a VargaB-ről besz...**) de mondjuk lehet, hogy csak nekem adott direkt ilyet az újságárusom! Namármost ebből következik, hogy a kenyér nem lesz olcsóbb. Az 576-tal amúgy bajom vajmi kevés akad. Lenne viszont egy nagy: A cikkírók neve alá jó lenne odabiggyeszteni az email címeiket is! Remélem, fontolóra veszed eme megállapításomat a következő újság elkészítése során! Maradok itt ülve: Uff a nagy ülőember as Integral
**Sok fícsörnek sok az alja, így a rovat vezetéséért is felelős VargaB valószínűleg megzabolázza majd őket. Második felvetéseddel kapcsolatban annyit mondhatok, hogy megfigyeléseim szerint a Szerző szuverén joga eldönteni, mellékel-e művéhez email címet, avagy nem-e mellékel-e email címet-e. Én nem szoktam. De ha akarjátok, megmondom. Jó lesz?**

***

Hali VargaB!
Előrebocsálom, hogy én nem veszem az 576-ot, a haverömét olvasom, de azért veszem a bátorságot véleményt nyilvánítani. Kicsit eluralkodott a GyZ-mánia a KByte berkeiben (nem is tudtam, hogy ilyen szavakat is ismerek... :)). Nekem speciel kicsit túl durva a stílusa, de ez ízlés dolga. **(akkó'meg miccószbe?☺)** Az viszont sokkal jobban zavar, hogy a cikkírók stílusa egyre inkább... mondjuk ki, sznob. Gondolok itt arra, hogy egy átlag cikkben 3,14159-szer (durva becslésben... :)) szerepelnek a fíling, game, fícsör szavak, amiknek szép magyar megfelelőik vannak - minek ez az „idegenajkúság"? Most már nem vicces az sem, hogy fonetikusan írjátok le őket - innen már TÉNYLEG csak egy lépés az „áták,ikszpé,medzsik ájtem"-típusú szavak gyakori használata.
Azok a bizonyos címlapok pedig tényleg jók voltak, de miért nem csináltok még olyant???
Ez amúgy nem egy fikázó levél, jó az újság meg minden - de unalmas, gondolom, mindig ezt olvasni... :)
Üdv:
----- Borisz
**Üdv Néked, Borisz! Tény s való, hogy létező problémákat feszegetsz. Ahogy egy világszerte roppant elismert műfordító mondta volt — s meg kell mondjam, szégyellem hogy nem vágom a nevét kapásból — a világon két féle író létezik. Fegyelmezett, s fegyelmezetlen. Előbbi a lehető legnagyobb alázat, mintegy a téma/feladat által megkövetelt tisztelet jegyében veti monitorra első, köztes, sőt utolsó karaktereit is — míg utóbbi — jó esetben — szintén így jár el, ám nem átallja magát időnkénti fegyelmezetlenségre ragadtatni. Így, csupán két megközelítés ez, melyeket lehet jól, átlagosan, és sz*rul művelni. Az általad említett, fonetikusan írt angol szavak értelemszerűen a fegyelmezetlen kategóriába tartoznak, s igazad is van: orrvérzésig ismételgetni őket nemhogy unalmassá, ám esetenként irritatívvá is válhat. Éppen itt körvonalazódnak a szerző egyéni adottságai: vajon képes-e kellő mértékben tartani be a határvonalakat annak érdekében, hogy készülő írása se nyársat nyelt alak benyomását, se olcsó poénokon verbális maszturbációt végző elem benyomását ne keltse. S mindennek tetejében, egy jó írás képes kell legyen megfelelni a kőkemény szakmai szempontoknak is. Ám az első s legfontosabb az alázat. Ennek hiányában sem fegyelmezett, sem fegyelmezetlen szerzőnek nem lehet sansza jó írást tenni le az asztalra. Hogy bizonyos szám olvasásakor szinte megfullasztottak téged a fegyelmezetlen megközelítés hozadékai s sajátosságai, bizony a kérdéses szerző hibája, aki ezek szerint nem megfelelő érzékkel, mondhatnók töményen adagolta ezen jegyeket. Persze itt is fennáll annak veszélye, hogy két, egymástól független írásban viszonylag rövid időn belül elhangzik tucatnyi, egymással szoros párhuzamot mutató kifejezés. Ennek is az olvasó issza meg a levét. Itt jön be ugye a másik faktor, mennyire is bizonyul leleményesnek a cikkíró szakember. Merthogy. Valamelyik madár bedob egy jól hangzó figurát, nem különösebben nehéz, mondhatni hálás feladat lenyúlni azt. Mint ahogy én is lenyúltam a genrét Ender Wiggintől. (Pedig csak egy hónapon múlott...) Innentől a kérdés az marad, a szerző mikor is produkál rózsakiütést egy efféle, elegánsnak vélelmezett kifejezés használatakor. Mert van olyan, hogy soha — ő még mindig nagy boldogan használja, s azt hiszi, hogy ő most jól nyomja magát — holott az olvasó már a garatját piszkálgatja egy fakanállal. Ez is csak adottság kérdése. Én szóltam, innentől fogva már a cikkíró szakembereken múlik, vajon tényleg jó ötlet-e leírniuk egy frappánsnak tartott, úgymond nagylaza „szavat", amit már 65546-szor leírtak ők, avagy valaki más. Izé... vájling. Sőt: sorompó.**

***

HÁDEDÁDÉÉÉÉÉÉÉ!
**(hádéмánéhódmánhádédádémáááán)**
Csao minden

zavar. Eltűnt a régi hangulata.
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van És hová tűnt az elejéről a NORMÁLIS kinézetű tartalom?? És miért kell nektek támogatni azt a hülye
> stílust, hogy félig angolul-félig magyarul irkáltok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni ( pl. miért NEWS ?!?)??
> És ha már a Híreknél tartok: könyörgöm, miért FEHÉR a háttere? Miért nem volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom,mi nem tetszik).
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttere volt - szürkéskék, sötét feketés-vöröses-barna, világoskék, zöldes-fekete,

576(8765757554456)KByte Teamnak, fannak, meg nem fannak is(Nem fanok, kérem jelenjenek meg nyilwanos köwezésünkre, köweket ne felejtsenek elhozni)
Na lenyeg: 1ÓRIÁSI nagy problemáwal fordulnék feléd... méghozzá azzal, hogy túl jóra sikerült a KByte... és miwel wan barátnőm a suliban(hat ez wan megcsalom a KByte-t :]) és miwel az órákon inkabb a 576-ból műwelődik inkább az ember, minthogysem odafigyelne az Egysejtű prokariotak szaporodásáról szóló kiselőadasra...
Naszówal olwasgatom a KBytet a padban, mire csajom foglya és kiwesz a kezemből, hogy: „milyen szemetet olwasok én óran?!?!" Beleolwasott és ... és megtörtent! AZOTA NEM KAPTAM WISSZA TŐLE!!!Nem tudok wele beszelni mert: „Várj ezt a cikket meg elolvasom"
Úgyhogy ezúton kernek töled tanacsot, HOGY WEGYEM RÁ HOGY NE A 576-OT OLWASSA?????
Kerlek segits NAONnagy problemamon!
Peace:-=HUF=-felszemu indian

**Add meg a cicának a számomat — garanciális megoldás.**

**Itt jön ehavi Meghökkentő Fotónk, reményeim szerint az azt szemlélő egyedek — nem kis — örömére.**



Megfejtés: macska, söröspohárban.

***

Tsövi VargaB.!
Szerintem óriásit cumtam amikor számítógépet vettem.
Korábban Playstationom volt. Imádtam. Amiatt a szerkezet miatt lettem játékfüggő. Igen ám, de a PS piac lassan meghal, ideje volt váltani.Vettünk számítógépet (véleményem szerint egész jót). De mégis pofára estem. Szerintem a PS2 sokkal jobb befektetés lett volna. Így kifizettem 300 000 Ft-t. És nagyjából ugyanazt kaptam, amit most (1 évvel később) 90-100 000-ért is megkaphatnám. Megvettem az 576 Konzolt (csak hogy tudjam mi újság) És milyen játékokat nyomnak ki a PS2-re? Extermination, The Bouncer, Onimusha (vagy vmi ilyesmi). És számítógépre? Semmi ilyesmit. De nem ám! Igaza van az egyik olvasónak: a számítógépes címek megjelennek PS2-re, de a PS2-s címek nem jelennek meg szám.gépre. És ez KIBABRÁLÁS A KÖBÖN. Persze rá lehet fogni (mint ahogy rá is fogtad), hogy eljön majd az idő, amikor PS3-ra kell lecserélni. Igen, de ez legföljebb 4-5 év múlva következik be.
Ezzel szemben a számítógépet szinte félévenként fejleszteni kell, hogy versenybe (vagy legalább látótávolba) maradhass, és tudd élvezhető szinten tolni a gémet. Szóval az az igazság, hogy én is elég pesszimista vagyok a számítógépes játékok terén. Sokkal, de sokkal jobban megéri egy PS2. Namindegy. Kíváncsi vagyok meddig bírja még a számítógépes piac. Szerintem nem sokáig.
Cső:Chester

**No, újra előkerült egy örökzöld, ráadásul meglehetősen komoly, borús hangvételben. Érdekes egy téma lehetne ez, ha nem lenne érdekletlen téma. Mint azt Chester is kifejti, a PC legfőbb sajátossága s különlegessége éppen „nem-állandó" jellegében áll. A konzol egy abszolút praktikus, sőt a ma vezető gépeit szemlélvén, abszolút erős platform, ám ne feledjük: minden egyes felkelő nap révén gyengül az ezen játékgépek lelkéül szolgáló, s esetükben: fix hardver. Így rendelkeznek egy olyan tulajdonsággal, melyet a PC még hírből sem ismer — ezen tulajdonság pedig, a konzol hardvere által képviselt „összerő" lehetséges kifutási ideje. Azaz, mekkora idő távlatából is fogjuk szemberöhögni az egyszeri kereskedőt azért, mert ránk akarja sózni az időközben elavult masinériát. A relatív közelmúlt konzolkirálya, a PS1 ugyan mind szoftverellátottsága, sőt némi jóindulattal, mind képességei révén megelégedésére válhat a ma játékosának is, mégis jobban érezné magát egy PS2 mellett. Ez garantált. S ahogy VargaB mondta, bizony eljő az idő, mikor PS3-art kell vásárolnunk, s a most futó csúcskonzol váltja fel a ma PS1-ét, s avanzsál középkategóriás platformmá. Itt szokás érvelni a PC időről-időre rohamosabb ütemű fejlődéséről, illetve az ezen hozadékkal járó anyagi vonzatokról. Hogy ugyebár: „ Minek vegyek GeForce3-at, ha annak ára egy PS2-ével vetekszik?!" Nos, semmi sem kötelező — mint mindig, ezen kérdés tükrében is a vásárló belátására van bízva, mire költi a dellát. Egyáltalán nem mindegy azonban, miről is beszélünk: gazdaságosságról, avagy minőségről. Mert tetszik, nem tetszik: a ma még csúcsteljesítményű konzolplatformok feje felett kivétel nélkül, kérlelhetetlenül ketyeg az óra, míg ez idő alatt a PC piac mind durvább s durvább termékekkel jelentkezik. A fejlődés valóban követhetetlen. Mindez akkor okoz(hat) gondot, ha a vásárlónak aktuálisan nincs módja egy csúcsteljesítményű PC megvételére, melynek árából egyébként cakkumpakk alapon alighanem két konzolra is szert tehetne. Ám a lehetőségek, a perspektívák pici PC-nk tekintetében határtalanok. Emlékezzünk, hányszor énekelték már meg a PC halálát, ennek ellenére máig is vezető szerepet tölt be a szórakoztató informatika berkeiben. Ha engem kérdeztek, ez így is marad. Nem látom különösebben nagy gáznak az „a kedvenc stuffom csak konzolra jelenik meg, affene..." kérdéskört sem. Sőt, azt mondhatnám rá: mégjóhogy! Nem kell hozzá nagy marketing-készség hogy az ember bele merjen gondolni, mekkora pénzek is cserélnek gazdát licensztulajdonosok, fejlesztők, valamint az egyes konzolplatformok közvetlen érdekeltjei között annak érdekében, hogy csak s kizárólag PS2-re, avagy X-Boxra jelenjen meg egy cím. Ez tartja ugyanis életben a konzolokat, emberek! Hát hülye leszek PS2-t venni, ha otthon is tolhatom az Ecco the Dolphint. Ha viszont Martin beizzítja azt a HQ-n, úgy az én elmémben is megfogalmazódhat egy VargaB féle alapvetés: „Nézzedmán' ezt a grafikát — ezért, és a Grand Turismo 3-ért lehet, hogy veszek egy PS2-t."** *(Az a Grand Theft Auto 3 volt. Te okos☺ )* **S ahogy elnéztem azt a delfines cuccot, bizony mélységesen megértettem az álláspontját. S noha nem vagyok konzolszakember, mégsem tartom túlzásnak azt állítani, hogy addig virágzik egy platform, míg havi, de legalábbis kéthavi rendszerességgel képes felmutatni egy kizárólagos címet. Aztán egyszer csak valaminek vége — s az Activison bejelenti, hogy hamarosan megjelenteti Spiderman című PS1 játékát PC-re is. Vajon miért? Kérném: mert akkor már sz*rnak a PS1-re: Spiderman megvolt, himbálódzott, enyit kaszált, nagyjó, kifutott, csináljunk újat PS2-re, licenszerződés lejár, űbernagyjó, elsütjük PC-n is, Spiderman megvan, himbálódzik, kaszál, dejókvoltunk. S így, mint ahogy a PS1 virágzásáért többek között Spiderman kezeskedett a közelmúlt során, úgy most a Tony Hawk III kezeskedik a PS2 virágzásáért. Így egy darabig szinte biztos, hogy annak PC változatához hozzá sem szagolhatunk. Hiába is van ellenben a konzolpiac nyakán a Tony Hawk III, az alkotók már meg is kezdték a negyedik epizód munkálatait. S ha majd megjelenik a Tony Hawk IV, úgy nem lepne meg különösebben, ha röviddel bemutatkozását követően a sorozat harmadik tagjának PC változatát is CD olvasónkba tömködhetnénk. Maradt még Chester azon felvetése, mely szerint számos nagy név debütál egyidőben a konzol s PC piacon, ám számos cím csak s kizárólag konzolokon hozzáférhető. Ja, most látom, ennek lehetséges okait boncolgattuk mostanáig — apróbb kiegészítés jön. Szóval, a helyzet azért korántsem olyan egyértelmű ezen szempontból sem, hogy komoly alapunk lehetne kategorikusan kijelenteni ezt. A hálózati játék fogalma tegnap, ma, s feltehetőn holnap is egyet fog jelenteni a PC-vel, mely játékokat emberek millió és milliói játszák nap mint nap** *(Nana, azért ez nem teljesen helytálló, ha tekintetünket egy kicsit az ikszbokszra fordítjuk!!!)* **. Elég csak rájuk gondolnunk, hogy megállapíthassuk: már ezen tömegek puszta léte is élteti a PC-s játékpiacot. S igaz ugyan hogy a korszerű konzolok java része képes kezelni a világhálót, ám az ezen kapcsolat által képviselt rugalmasság, testreszabhatóság, sőt általános hatékonyság a PC nyomába sem ér. Nincs is ezen mit csodálkozni — a konzolokat nem erre találták ki. Így, a jövő tekintetében szerintem minden marad a régiben — még durvább konzolokat, még durvább PC perifériákat s kiegészítőket várhatunk a jövő éveitől, míg egy napon eljő a pillanat, hogy valami ragacsos kis cuccot helyezünk fel az asztalra, melyen az Intel BioPro V222 felirat szerepel, s egyetlen tizedmásodperc alatt 98765432123456789 műveletet hajt végre. Akkor majd visszatérünk a konzolháborúra. Addig is javallom, szegezzük tekintetünket azon őőő... dolgokra, melyek ebből az egész produkcióból igazán érdekelhetnek minket. Úgy hívják őket: játékok.**

**ViSZlÁT!**

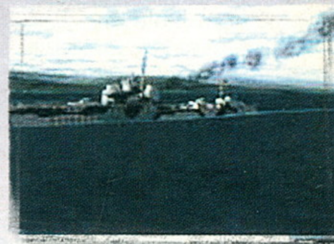
**GyZ**

# FEBRUÁRI SZÁMUNKBÓL



## Grandia 2

Ha minden jól megy, jövő hónaptól végre egyszer s mindenkorra elfelejtkezhetünk a Battle of Youstrass, Holy Swords féle mangarémekről — érkezik ugyanis a PS2-n hatalmas sikereket aratott Grandia 2 PC átirata. Csak a Final Fantasy sorozathoz mérhető igényesség s összetettség jellemzi az érkező művet, mely remélhetőleg képes lesz végre a manga esszencia játék-alapú megcsillogtatására. Várju. Várju. (Várjuk. Étted, Bévisz?) Bocs.



## Destroyer Command

A fellegeket követően módunk lesz figyelemmel kísérni a Második Világháború eseményeit a tengereken is. Az Egyesült Államok hadintengerészetének korabeli Rombolói — Navy Destroyer — a Német U Hajókkal folytatnak szinte már epikus csatasorozatokat a Csendes Óceán északi területeinek megszerzéséért. Nem Tetris, nem videópóker — szimulátor a javából!



## Darkened Sky

Nem mindennapi ötlettel érkezik a Darkened Sky — fajtájára nézve puzzle alapú kalandjáték. A jövő hónapban várható mű öt, egymástól gyakorlatilag független világot kínál, melyek mindegyike négy-négy további nos — alvilággal rendelkezik. Kézzel rajzolt, nagy felbontású hátterek, rugalmas kezelhetőség, s remélhetőleg: minőségi történetszövés teszi a darabot a jövő hónap ígéretesebb jövevényévé.



## Car Tycoon

Új hónap, új tycoon játék. Ezúttal az autótervezés/gyártás/értékesítés mélységeiben mártózhatunk meg, s tehetjük ezt a korkövetelményeknek megfelelő prezentációs jegyek tükrében. Állítják az alkotók. Hogy mit állítunk mi? Jövő hónapban kiderül.

# TOPLISTÁK

| ANGOL TOP 5 | USA TOP 5 | DEMO LETÖLTÉS TOP 5 |
|---|---|---|
| 1. Return to Castle of Wolfenstein (Activision) | 1. Harry Potter (EA) | 1. Medal of Honor (EA) |
| 2. Harry Potter (EA) | 2. The Sims: Hot Date (EA) | 2. Return to Castle of Wolfenstein (Activision) |
| 3. The Sims (EA) | 3. The Sims (EA) | 3. Trainz (Strategy First) |
| 4. Empire Earth (Sierra) | 4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames) | 4. MechWarrior 4 exp. (Microsoft) |
| 5. Pool of Radiance (UBI Soft) | 5. Civilization 3 (Infogrames) | 5. Comanche 4 (Novalogic) |

## 2001 legjobb játékai a GAMESPY értékelése alapján:

**Legjobb Akció játék:**
OPERATION FLASHPOINT (Codemasters)

**Legjobb Sport játék:**
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (Eidos)

**Legjobb Szerepjáték:**
DARK AGE OF CAMELOT - MMORPG (Sierra)

**Legjobb Kiegészítő:**
BALDUR'S GATE 2: Throne of Baal (Interplay)

**Legjobb Szimulátor:**
IL-2 STURMOVIK (UBI Soft)

**Legjobb Stratégia:**
CIVILIZATION III (Infogrames)

*KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: 2002. február 14-től!*

I SSN 0865-8226

